IL LIBRO DEI GIUOCHI

IL LIBRO DEI GIUOCHI

PRESTIDIGITAZIONE, MAGIA, GIUOCHI DI ABILITÀ, DI CALCOLO, D'AZZARDO E DI CONVERSAZIONE.

GIUOCHI DI DESTREZZA: PALLE, BUSSOLOTTI, MONETE E CARTE.

GIUOCHI DI FISICA E CHIMICA DILETTEVOLE;
GIUOCHI CON APPARATI MECCANICI.

SCACCHI, BILIARDO, DAMA, TAVOLA REALE, DOMINO, PALLONE, LAWN-TENNIS, CRICKET, VOLANO, BOCCIE, CROQUET, QUADRIGLIATI, TRESETTE, SCOPA, PICCHETTO, TAROCCHI, WHIST, BRISCOLA EC.

ROULETTE, BACCARAT, LANSQUENET, FARAONE, CAMPANELLO, PITOCCHETTO, PRIMIERA, SETTE E MEZZO, BESTIA, BIRIBISSI, TOMBOLA, TOMBOLA INGLESE, BRILLANTE, FIERA EC.

GIUOCHI NUMERICI E DI CARTE; OMBRE EC.

Con 200 illustrazioni.

BIBLIOTECA CIVICA SCHIO

FIRENZE
ADRIANO SALANI, EDITORE
Viale dei Mille.

La presente edizione, della quale è proprietario l'editore ADRIANO SALANI, è posta sotto la tutela delle vigenti leggi.

18
SM
1214

STABILIMENTO A. SALANI, 1937-XV - PRINTED IN ITALY

AI LETTORI

Molte sono le *magie bianche, nere* e di tutti i colori; i *manuali del prestidigitatore* e del *giocoliere*; la *negromanzia*, il *magnetismo* e l'*ipnotismo svelati*; i *Cav. Bosco* e il *nuovo Bosco* ec., ec., che si pubblicarono in Italia. Tutti gli editori ne stamparono, ne produssero qualcuno; ma in mezzo a tanti volumi, qual'è quello che corrisponde veramente agli ultimi trovati dell'arte e delle scienze?

È appunto per colmare questo vuoto ch'io ho dato alla luce il presente volume, veramente nuovo, da non confondersi in nessun modo coi precedenti, e che avrà, se non altro, il merito di essere l'unico in Italia che potrà dirsi completo e alla portata dei nostri tempi.

Infatti quest'opera, oltre i giuochi di MAGIA E DI PRESTIDIGITAZIONE, cominciando da quelli più facili fino a quelli eseguiti dai celebri artisti Bartolommeo Bosco, Alberti, Beda, Bettini, Corito, Figatelli, Filippi, Pinetti, Rovere, Scotti, Tonini, e più tardi dagli esimii maestri dell'arte magica che oggidì corrono il mondo, come Bosco (figlio), De Stefani, Frizzo, Mercipinetti (padre e figlio), Poletti, Donato, Polidori ec., ec., vi si trovano giuochi di FISICA E CHIMICA semplici e dilettevoli, eseguibili da chiunque in famiglia, giuochi con APPARATI MECCANICI, giuochi di ABILITÀ e di CALCOLO come: *Scacchi, biliardo, dama, tavola reale, domino, pallone, lawn-tennis, cricket, volano, boccie, croquet, quadrigliati, tresette, scopa, picchetto, tarocchi, whist, briscola* ec., ec. I giuochi d'AZZARDO, come *roulette, baccarat, lansquenet, faraone, campanello, pitocchetto, primiera, sette e mezzo, bestia, biribissi, fiera, tombola, tombola inglese, brillante* ec., ec., tutti sono chiaramente ed esattamente spiegati.

Chiude finalmente il volume una raccolta di giuochi di CONVERSAZIONE, consistenti in giuochi numerici e di carte, ombre e altri scherzi di vario genere.

Numerose incisioni facilitano l'esecuzione dei giuochi spiegati.

Per tutto ciò, e per l'elegante edizione cui posi quanto più seppi ogni amore e ogni cura, mi lusingo che il pubblico accoglierà favorevolmente questo nuovo lavoro.

L'EDITORE
ADRIANO SALANI

ISTRUZIONI

PER

I GIUOCHI DI MAGIA E PRESTIDIGITAZIONE

Principii generali.

L' arte della prestidigitazione trae i suoi artifizî dalla destrezza delle mani, dalle sottigliezze dell' intelletto e da tutti i fatti meravigliosi prodotti dalle scienze esatte.

Il suo scopo è di procurare un onesto divertimento producendo degli effetti di sorpresa, le cui cause devono rimanere sconosciute a chi assiste a tale dilettevole passatempo.

È questa la condizione indispensabile perchè i giuochi riescano interessanti; tanto è vero, che i prestidigitatori pongono ogni cura nel tenere ben nascosto il modo d' operare, che impiegano per produrre quei dati effetti.

Di qui nasce la sorpresa e l' ammirazione nello spettatore, e l' interessamento che esso prova nell' assistere all' effettuazione dei più strani, incomprensibili, ed impossibili fatti; i quali però non sono nè miracoli, nè fenomeni anormali, ma il risultato di studi e di esercizi combinati, quasi senza eccezione, colla destrezza delle mani o col calcolo.

Dunque questi effetti altro non rappresentano che illusioni; è perciò bene appropriato il vocabolo moderno di *illusionismo* dato all' arte della prestidigitazione, perchè esprime largamente tutto il genere di esperimenti che può offrire la destrezza delle dita, come pure la combinazione di questa con altri mezzi scientifici o meccanici.

La fisica, la chimica, le matematiche, la meccanica e l' elettricità le forniscono potenti risorse.

Per essere un abile prestidigitatore, se non è necessario conoscere a fondo tutte queste scienze, bisogna almeno averle abbastanza studiate per comprenderle e per utilizzarne al bisogno alcuni principii.

Ciò che importa soprattutto di possedere in quest' arte

di magia simulata, è una grande destrezza nelle dita ed un estrema finezza di mente.

Si può tuttavia fare della prestidigitazione senza possedere nè l'una nè l'altra.

Basta perciò di provvedersi di strumenti in cui il prestigio sia bell'e fatto. Ciò è quello che si chiama la destrezza a *doppio fondo*.

Questo genere di talento è simile a quello di colui che fa della musica, volgendo la manovella d'un organetto.

Tali esecutori non passeranno mai per artisti abili e non potranno mai pretendere ad alcun vero successo.

Regole per diventare un abile prestidigitatore.

Le regole generali su cui riposa l'arte della prestidigitazione sono le seguenti:

1.° Di non prolungare questo spettacolo oltre misura, perchè è un fatto riconosciuto che l'attenzione troppo a lungo protratta, produce la stanchezza.

2.° Di disporre le esperienze in modo da mettere sempre in ultimo i giuochi più sorprendenti.

3.° Che il prestidigitatore deve sforzarsi di mostrare di fronte al pubblico un brio ed una giocondità pieni di espansione, perchè nulla è più comunicativo d'una allegria di buona lega, avendo però sempre cura di non uscire dai limiti d'una grande riserva e della massima urbanità di modi.

4.° Non bisogna mai annunciare la natura del giuoco che si deve eseguire, poichè talvolta, per quanto ben preparato, potrebbe per qualche impreveduto accidente mancare, ed allora per cavarsela, bisognerebbe svolgere in altra maniera il finale dell'esperimento.

5.° Qualunque sia del resto la posizione in cui un insuccesso pone l'artista, non bisogna mai che costui confessi la sua sconfitta, ma deve invece sempre più giuocare d'audacia, e giammai chiedere l'indulgenza del pubblico.

6.° Quantunque tutto ciò che si dice in una seduta non sia che un tessuto di menzogne, pure l'artista deve penetrarsi abbastanza nello spirito della propria parte, per credere egli stesso alla verità delle favole che racconta; questa credenza porta certamente la convinzione fra gli assistenti.

7.° Non si deve trascurare nulla di ciò che può concorrere a sviare gli spettatori dalla verità; per il che, quando si presenta un giuoco, si dovrà cercare di attribuire la sua esecuzione ad un principio affatto diverso da quello che lo produce.

8.° Non si debbono imitare certi prestidigitatori che simulano un grossolano impaccio ch' essi chiamano *una finta*; perchè queste mistificazioni all' indirizzo del pubblico riescono di cattivo gusto: sarebbe lo stesso che un cantante fingesse di perdere la voce, od un attore drammatico la memoria.

9.° Non si debbono nemmeno imitare quegli altri prestidigitatori che fanno un uso smoderato di gesti, essendo questo un principio vizioso; mentre la prestidigitazione esige invece una grande semplicità di esecuzione, poichè, quanto più i gesti sono semplici e naturali, tanto meno è facile che lo spettatore s' accorga dell' artificio.

10.° Non è bene che un prestidigitatore si serva d' un *compare* fra gli spettatori, ciò appartenendo piuttosto al genere delle mistificazioni e delle farse, che alla magia simulata.

11.° È sottinteso inoltre che un prestidigitatore deve parlar bene la propria lingua, e lasciar da parte i cattivi scherzi e le personalità che possano offendere.

Attrezzi indispensabili ad un prestidigitatore.

I prestidigitatori usano, ad esempio degli antichi maghi, di portar sempre in mano la propria bacchetta.

Questa bacchetta è generalmente un piccolo bastone d' ebano, guarnito ai due capi in avorio, di forma ovoide; la sua lunghezza totale è di una quarantina di centimetri circa.

Questa bacchetta serve a dare del contegno al prestidigitatore, ed inoltre può anche essergli utile per nascondere un oggetto nella mano, e favorire in tal modo, particolarmente, la scomparsa delle monete, delle palle, ecc.

Oltre la bacchetta è indispensabile al prestidigitatore una tavola munita di *servente* (fig. 1). È questa una tavo-

letta messa dietro alla tavola dal lato opposto agli spettatori, all'altezza del fondo del cassetto di cui essa prende il posto; essa serve a deporvi degli oggetti che sembrano sparire ed a nascondervi quelli che debbono comparire misteriosamente.

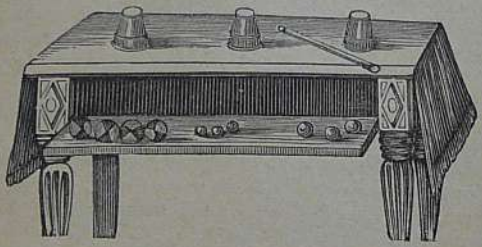


Fig. 1.

Quando s'organizza una seduta improvvisa, bisogna preparare una servente con mezzi pronti e facili.

Supponendo che si adoperi un tavolo da giuoco; si leva il cassetto; lo si sostituisce con una tavoletta che si fissa sulle guide interne, avendo cura di lasciarla sporgere fuori circa dieci centimetri; dopo di che vi si pone al disopra una salvietta piegata in otto.

Accade talvolta che non sia possibile d'organizzare questa servente, perchè non si potrebbe uscire dalla sala senza svegliare dei sospetti.

Ecco in tal caso un processo semplicissimo per fare una servente sotto gli occhi stessi degli spettatori e senza ch'essi se ne accorgano.

Si prende una grande salvietta che si stende sulla tavola, col pretesto che gli oggetti si vedranno meglio sopra un tappeto bianco.

Collocando quella salvietta, si ha cura di lasciarne cadere, dalla propria parte, un bel pezzo, che poi si rialza e si appunta con due spilli; il che forma una servente aperta in tutta la lunghezza della tavola.

Spesso si può supplire alla servente, praticando sotto la falda dell'abito due tasche dette *profonde*, che servono per deporvi degli oggetti di cui si vuole sbarazzarsi.

Più utili però di queste sono le così dette *taschine*, dove si possono ad un tempo prendere e deporre alcuni oggetti.

Queste taschine, tanto utili al prestidigitatore, debbono essere praticate nella parte posteriore dei pantaloni; avere forma semi-circolare, circa otto centimetri di larghezza su sei di profondità, e poste un po' obliquamente, per facilitare la presa e la deposizione degli oggetti.

È inutile avvertire che debbono essere della medesima stoffa dei pantaloni, perchè siano più facilmente dissimulate. Devono inoltre esser collocate in modo, che, onde il braccio vi arrivi, l'artista non sia costretto a piegarlo od a chinarsi un poco da parte per allungarlo.

Le maniche — che il pubblico ritiene quasi sempre di compiacente nascondiglio al prestidigitatore — non hanno invece, generalmente parlando, nulla a che fare nella scomparsa degli oggetti. Per poco che si rifletta, si comprenderà che un giuoco di prestigio eseguito in tal modo presenterebbe troppe difficoltà. Infatti, se un prestidigitatore introducesse, per esempio, una boccia di cristallo od una dozzina di monete di cinque lire nella manica del suo abito, quanto non si troverebbe egli imbarazzato per ritenerveli! Bisognerebbe, in questo caso, ch'egli conservasse costantemente il braccio in una posizione verticale, e che si guardasse dal fare il più piccolo gesto che potesse compromettterlo.

Ora, siccome deve evitarsi tuttociò che può dare occasione ai sospetti — fossero pure giusti o in parte fondati — sarà sempre bene, quando la circostanza l'esiga, sprigionare l'avambraccio, tirando un po' indietro la manica dell'abito, in modo da lasciar vedere i manichini della camicia. Con tal sistema l'illusione è completa.

Contegno del prestidigitatore di fronte al pubblico.

Tre cose importanti, di cui conviene parlare in queste istruzioni preliminari, prima di entrare definitivamente in materia, sono, i gesti, l'occhio e la così detta parlantina accompagnatoria dei giuochi.

I gesti e i preparativi, che costituiscono il giuoco scenico della magia simulata, per quanto vani possano sembrare, esercitano sempre una grande influenza sul pubblico;

questa mimica, colpendo i suoi occhi e la sua immaginazione, lo prepara alle illusioni prodotte dalla destrezza di mano, e dalle furberie della parola.

Fra i gesti, ve n'è uno speciale che si chiama *finta*, e la cui buona esecuzione è abbastanza difficile. La finta consiste nel dare la maggior verosimiglianza possibile ad un'azione che si finge di eseguire. Così, per esempio, se si tratta di fingere di deporre una moneta nella mano sinistra, si deve, colla maggiore abilità di cui si può disporre, presentare in questa esecuzione tale un'apparenza di verità, che il pubblico non possa distinguere alcuna differenza tra il fatto simulato e quello effettivo.

Certi gesti poi, certe lezioni hanno unicamente per scopo di facilitare ciò che si chiama *un tempo*. Un tempo è il momento opportuno d'eseguire una disparizione all'insaputa degli spettatori. In questo caso, il gesto, o il fatto che costituisce il tempo, ha per scopo d'attrarre l'attenzione del pubblico, verso un punto lontano dal luogo, in cui si opera il prestigio.

Si deporrà, per esempio, con una certa affettazione un oggetto sopra un angolo della tavola sulla quale si opera, mentre che la mano sinistra, dirigendosi dietro questa tavola, s'impadronirà d'un altro oggetto nascosto, per farlo comparire. Si getterà medesimamente una palla per aria e la si riceverà colla mano destra, per avere occasione di prendere, durante quel tempo e colla mano sinistra, un'altra palla nella taschina.

Basterà finalmente battere un colpo di bacchetta sopra un punto qualunque, portandovi uno sguardo attento, per trascinarvi e fissarvi gli occhi di tutta l'assemblea. Queste influenze sullo sguardo del pubblico sembrano ben semplici ed ingenue, eppure esse non mancano mai al loro scopo, purchè fatte con malizia.

Concorre pure immensamente ad aumentare l'effetto dei giuochi di prestigio, l'occhio del prestidigitatore. *Aver dell'occhio* nei giuochi, è possedere un'ottima qualità, colla quale ci si concilia la simpatia degli spettatori, e si giunge a portare in essi la convinzione.

Se il prestidigitatore annunzia, per esempio, che fa passare una moneta o qualsiasi altro oggetto in un luogo ch'egli accenna, e quantunque egli sia convinto meglio d'ogni altro della inesattezza delle sue asserzioni, pure i di lui occhi seguiranno l'oggetto nel suo simulato tragitto, come lo

farebbero se il fatto fosse vero; egli si mostrerà in tal modo vittima delle sue proprie parole, e quell' apparente convinzione si comunicherà agli spettatori, sì che l' illusione vi guadagnerà.

Finalmente occorre raccomandare all' artista uno studio attento del discorso, onde far sì che i proprii giuochi acquistino un' apparenza di realtà. Un esperimento privo della sua chiacchierata ben fatta, passa allo stato di semplice curiosità e può diventare anche monotono ed uggioso.

Il modo con cui ogni prestidigitatore dovrà presentare i suoi giuochi, dipende dal carattere, dall' istruzione e dallo spirito di cui uno può disporre: ma, in ogni modo, sarà bene seguire, per massima, le seguenti regole:

1.° Che cioè quello che dirà, dovrà essere, possibilmente, assai verosimile; senza di che il prestigio che l'accompagna, perderebbe della sua illusione.

2.° Bisognerà che anche il discorso sia correntemente e convenientemente esposto, con eleganza e sobrietà di parola, evitando lungaggini e superfluità di frasi.

Attenendosi a tutto ciò non si potrà che riuscire.

PARTE PRIMA

GIUOCHI DI MANO COLLE PALLE.

Principii generali.

Gli oggetti diversi che servono alla prestidigitazione necessitarono la creazione di regole e di processi per la loro apparizione, la loro disparizione o la loro trasmutazione. Tali oggetti sono, per esempio, le palle, le monete, le carte, i turaccioli, i fazzoletti ecc. ecc.

I giuochi che noi ora descriveremo necessitano l'intervento d'una tavola munita di servente e che abbiamo già descritta (fig. 1).

Inoltre occorre la *cassettina* che è una piccola scatola costruita unicamente in istoffa riempita di ovatta e trapunta, per darle maggiore consistenza; essa serve a ricevere senza rumore gli oggetti che vi si gettano rapidamente, per farli sparire agli occhi degli spettatori. Questa cassettina non essendo attaccata alla servente può spingersi nell'interno della tavola quando non è più necessaria.

I differenti processi di prestidigitazione che seguono, non possono essere, strettamente parlando, considerati come giuochi; sono principii, e modi di fare per l'esecuzione dei prestigii introdotti nelle esperienze che seguiranno.

Primo processo.

Sparizione raccogliendo. Ponete, supponiamo, un arancio sull'orlo della vostra tavola quasi al disopra della cassettina.

Nella vostra chiacchierata, quando dite: „ Prendo quest' arancio, „ circondatelo colle due mani come per afferrarlo; ma, prima di stringerlo, spingete leggermente l' arancio con quelle dita della mano che trovansi nascoste dall' altra e fingete di togliere il frutto, mentre che invece cade nella cassettina.

Si osservi però che in quest' azione bisogna che si muovino le sole dita nascoste, senza imprimere verun movimento alla mano.

Secondo processo.

Sparizione gettando in aria. Gettate, supponiamo, una palla un po' in aria come per mostrarla agli spettatori e ricevetela nella mano. Questa mano s' abbassa sotto l' azione del peso che riceve; abbassandosi, abbandona destramente la palla nella cassettina, e voi riunite tosto le mani come per rattenervi la palla.

S' osservi però che, allorquando si lascia cadere la palla, bisogna evitare ogni movimento, all' infuori di quelli necessitati dall' azione che si simula, cioè a dire dalla finta del ricevimento della palla nelle mani.

Terzo processo.

Sparizione slanciando. Tenete, supponiamo, un uovo nella mano destra ed un limone nella sinistra, ed annunciate che state per far passare l' uovo nel limone. Detto ciò, avvicinate i due oggetti l' uno all' altro per indicare quello che state per fare. Allontanate quindi vivamente l' uovo dal limone, e siccome in questo movimento passate al disopra della cassettina, lasciatelo cadere; il che non v' impedisce di proseguire ad allontanare la vostra mano, e di lanciare verso il limone il di lei contenuto fittizio.

Bisogna però osservare che le uova di cui si servono i prestidigitatori sono, a scanso d' ogni pericolo, vuoti.

Quarto processo.

Sparizione voltandosi. Questo processo era impiegato da Bosco per far scomparire tre moscate. (Le moscate sono pallottole di sughero, annerite alla fiamma di una candela, le

quali hanno circa 16 o 17 millimetri di diametro). Egli le teneva sulla punta delle dita della mano destra; fingeva di rotolarle sulla tavola descrivendo dei circoli, s'avvicinava insensibilmente all'orlo della tavola, le lasciava cadere nella cassettina, e continuava ancora un giuoco o due, come se avesse ancora tenute le moscate. Poi finalmente apriva la mano per mostrare ch'esse collo strofinamento s'erano dileguate.

Quinto processo.

Sostituzione d'un oggetto ad un altro, coll'aiuto del secondo processo. Supponiamo che si voglia sostituire una piccola palla ad una grossa, od anche un piccolo arancio ad uno più grosso:

Prendete l'arancio sulla punta delle dita della mano destra per mostrarlo agli spettatori; durante questo tempo, abbassate la mano sinistra per prendere segretamente il piccolo arancio sulla servente. Poscia, come venne indicato nel secondo processo, dopo aver gettato l'arancio per aria ed averlo lasciato cadere nella cassettina, avvicinate le mani, il piccolo arancio vi si trova rinchiuso al posto dell'altro.

Sesto processo.

Introduzione di una grossa palla in un cappello. Le palle che s'impiegano per questo giuoco sono di legno duro annerito; hanno circa quattordici o quindici centimetri di diametro e sono munite di un buco che passa al centro ed è destinato all'introduzione del medio della mano destra.

Questa palla è nascosta dietro la tavola sul lato destro della servente; il suo foro è diretto un poco in aria, in maniera, che la mano nell'afferrarla non debba abbassarsi.

Modo d'operare l'introduzione della palla nel cappello:

1.° Tenete il cappello colla destra con sole quattro dita, il medio rimanendo libero pel bisogno del giuoco.

2.° Si va dietro alla tavola, e sempre chiacchierando e gesticolando anche colla mano che tiene il cappello, si fa in modo che questo sia rovesciato ed un poco al disopra della palla.

3.° In questa situazione si avanza il braccio sinistro per prendere, sotto un pretesto qualsiasi, un oggetto che sta sul

davanti della tavola. In conseguenza di quel movimento il corpo s'avanza un po', la mano destra s'abbassa leggermente all'altezza della tavola, ed allora il medio entra nella palla e la introduce destramente nel cappello.

Questo esercizio non deve durare più d'un secondo.

Il pubblico, non sospettando di nulla, ha portato i suoi occhi sull'oggetto che avete preso sulla tavola e non sul cappello.

Una volta introdotta la palla, la si sostiene col medio e si continua a gesticolare col cappello, avendo cura di tenerlo rovesciato.

S'osservi che prima della seduta, si deve porre la palla sulla servente, prendere un cappello in mano e provare il luogo dove deve trovarsi il buco, perchè sia alla portata del medio, occorrendo esercitarsi a fare questo giuoco prima di presentarlo al pubblico, perchè esso non soffre mediocrità.

Bisogna altresì ben penetrarsi di questo principio: che la palla dev'essere in certo modo sottratta al volo e senza tempo di fermata.

Spesso s'introduce nel cappello una seconda palla dopo che la prima ne è uscita; questa seconda palla si colloca sul lato sinistro della servente, e si toglie nelle stesse condizioni di quelle che abbiamo or ora indicate.

Le palle di cristallo.

Questo giuoco consiste: — 1.° Nell'apparizione della bacchetta. — 2.° Far comparire una palla di cristallo. — 3.° Dividere una palla di cristallo in due parti. — 4.° Far uscire una piccola palla da una grossa. — 5.° Far entrare una piccola palla in una grossa. — 6.° Far rientrare una delle palle di cristallo nell'altra. — 7.° Tingere una palla di cristallo bianco in rosso.

Accessori per eseguire questo giuoco:

1.° Una bacchetta preparata come sarà detto.

2.° Due palle di cristallo bianco di quattro centimetri di diametro.

3.° Una palla di cristallo rosso della stessa grossezza delle prime.

4.° Una piccola palla di cristallo bianco di due centimetri e mezzo di diametro.

5.° Una bottiglia o caraffa di cristallo bianco nel cui fondo è riservato uno spazio che può contenere una palla di cristallo.

Preparazione del giuoco. 1.° Si mette del vino rosso sino a metà della bottiglia e s' introduce nel fondo una palla di cristallo rosso. Questa bottiglia così disposta, è collocata sull'orlo della tavola, perchè possa venir presa facilmente.

2.° Si colloca nella taschina di destra una palla di cristallo bianco.

3.° Si mettono nella taschina di sinistra una seconda palla di cristallo bianco ed un' altra più piccola.

4.° Si colloca nella mano sinistra la bacchetta che si pone fra l' articolazione dell' avambraccio ed il cavo della mano, che si tiene chiusa per metà e voltata all' indietro. Questa bacchetta ha una disposizione che giova descrivere: ad una delle sue estremità trovasi una piccolissima fibbia metallica a cui s' attacca un filo di cotone nero; l' altro capo del filo che è della lunghezza della bacchetta, è attaccato nella manica dell' abito, di modo che, quando la bacchetta ne esce, il filo la ritiene in una disposizione tale che la mano può afferrarla per l' estremità.

Apparizione della bacchetta. Entrando in scena si posa davanti a sè un piccolo tavolino ad un sol piede e presso agli spettatori, poi si sembra cercare guardando da tutte le parti:

— Mi accorgo — dite — che dimenticai la mia bacchetta, e voi sapete, o signori, che senza di essa non posso far nulla. Non mi conviene d' andarla a cercare: essa verrà al mio comando: è molto più semplice. Voi la vedrete venire da questa parte — (si stende il braccio destro verso la destra), — o da qui — (si stende allora la mano sinistra in cima alla quale si trova la bacchetta); — guardate; eccola arrivata.

Spiegazione. Quando si porta il braccio verso la destra, è nell' intenzione di far portare gli occhi da questo lato, ed è, stendendo il braccio destro dal lato opposto e dicendo: „ O da qui, „ che si fa uscire la bacchetta dalla manica e che la si prende in mano. Quando gli sguardi si portano da questo lato, il giuoco è fatto. Una volta arrivata la bacchetta, si rompe il filo che la tratteneva.

Far comparire una palla di cristallo. — Voi conoscete, o signori, il potere di questa bacchetta magica. Basta ch' io ne batta un piccolo colpo in qualche luogo per farne uscire un oggetto, ma per ciò fare, bisogna

che l'oggetto sia nominato mentalmente, mentre si dà il colpo. Ecco, per esempio, tentiamo di farlo produrre, non qui — (si batte colla bacchetta sul candelabro) — ma bensì là — (si batte sulla propria mano). — Una palla di cristallo!... Eccola!... Nulla di più facile. — (Si vede comparire sulla mano una palla di cristallo).

Spiegazione. Il colpo di bacchetta che si dà sul candelabro ha per scopo di far portare gli occhi del pubblico in quel luogo. Durante questo frattempo, mentre il corpo si pende innanzi per battere, la mano destra si trova a portata della taschina destra, e comprimendola un poco sopra, ne fa uscire una palla che fa tosto comparire, inalzando la mano incontro alla bacchetta. Perchè questa apparizione sia più misteriosa, ecco come dev'essere eseguita: Nel tragitto che fa il braccio per inalzarsi, la palla che è nascosta nella mano, deve, tanto con questo movimento, che con una pressione che si esercita colle dita, comparire sulla mano come un uovo deposto da una gallina e sostenuto, al disopra della mano serrata a pugno, fra l'indice ed il medio.

Dividere una palla di cristallo in due parti. Mostrate la palla colla mano destra:

— Questa palla — dite — è pesantissima e durissima; ma per quanto sia dura, spero bene di poterla dividere in due parti.

La si fa saltare due o tre volte in aria e la si riprende in mano. Poi la si mette sulla punta delle dita della mano sinistra, si finge di tagliarla colla destra in un piano verticale, e subito mostransi due palle nel cavo della mano. Si finge allora d'arrotondare quelle parti tagliate, rotolandole nelle mani.

Spiegazione. Quando si fa saltare la palla in aria, è ancora per attrarre gli sguardi da questo lato. Infatti è impossibile che gli occhi non seguano la palla nella sua ascensione. In questo frattempo, la mano sinistra prende la seconda palla nella taschina e la tiene nascosta nell'interno della mano, la cui semi-chiusura si trova motivata quando si mette l'altra palla in cima alle dita di questa stessa mano. Quando poscia si finge di tagliare la palla visibile colla mano destra, si apre la mano sinistra e le due palle compaiono come se uscissero l'una dall'altra.

Far uscire una piccola palla da una grossa. — Se ho ben tagliate le palle per metà — dite — queste due palle debbono essere della stessa grossezza... Vediamo!

Si paragonano l'una all'altra, poi si depongono sul candelabro per meglio giudicarle, incominciando da quella che si trova nella mano sinistra. Mentre la mano destra depone una palla, a sua volta la mano sinistra, che è libera e che si trova mercè l'inclinazione del corpo alla portata della taschina, preme su questa, alzandosi un po' in aria e la piccola palla viene nella mano dove la si tiene nascosta.

— Credo — dite, mostrando una delle due palle della destra — credo che questa sia più grossa dell'altra — (però non è così); — che ne dite signori? — (Il pubblico non può giudicare a distanza). — Se essa è più grossa, si è che io non avrò ben diviso. Ciò non m'imbarazza ed io riparerò a questo lieve difetto, togliendo un po' di cristallo a quella delle due che ne ha di più.

Si mette la palla di cristallo sulla punta delle dita della mano sinistra, nella quale, come si sa, vi è una piccola palla; e fingendo come precedentemente di tagliare un po' della palla, si apre la mano sinistra e si fa comparire la piccola palla come se uscisse dall'altra.

Far entrare una piccola palla in una grossa. In seguito all'esercizio precedente, si sono rimesse le due palle sul tavolino, onde giudicare se siano ora di pari grossezza. Si fa mostra di paragonarle con attenzione.

— Se non m'inganno — dite — credo che sia ancora questa la palla più grossa. Probabilmente non vi avrò tolto cristallo bastante. Se è così, invece di diminuire ancora la più grossa di queste palle, aumenterò la più piccola con questo pezzettino.

Si prende sulla punta delle dita della mano sinistra la palla che si disse essere la più piccola, poi, tenendo la piccola palla colla mano destra, si finge di battere con essa alcuni colpi sulla palla per farvela entrare; ma, a capo di due o tre colpi, si lascia destramente cadere la piccola palla dietro la grossa, nel cavo della mano sinistra, il che la fa sparire. Si rimette la palla accanto all'altra sul tavolino, dando così il pretesto di sbarazzarsi della piccola palla, mettendola nella taschina.

— Ecco ora, o signori, le palle perfettamente simili. Fu cosa facilissima.

Far rientrare una delle palle di cristallo nell'altra. — Mi premeva di rendere queste due palle esattamente simili in grossezza perchè mi fosse più comodo farle rientrare l'una nell'altra; imperocchè, lo comprenderete, o si-

gnori, se esse non fossero della medesima grossezza, una volta riunite, la più grossa sorpasserebbe l'altra e s'arrischierebbe d'avere una palla che non fosse rotonda. Noi nulla abbiamo a temere da questo lato. — (Ciò dicendo ci si è avvicinati alla tavola ov' è la cassettina. Si depongono le due palle su questa tavola). — Vediamo — dite riprendendone una in ogni mano — qual' è la palla che sceglieremo perchè essa riceva quell'altra? Ah! ciò poco importa!

Ciò dicendo s' inalza la mano sinistra all' altezza dell' occhio; si allontana vivamente l' altra in una direzione orizzontale, abbassandola un poco; poi la si avvicina per far entrare le palle l' una nell' altra.

— Eccola rientrata; ora non mi resta a far altro che strofinare un poco per renderla liscia.

Spiegazione. La mano destra, abbassandosi un poco, come abbiamo detto, si è avvicinata alla cassettina in modo, che nel momento in cui si va a riportare la palla per farla entrare nell' altra, la si lascia cadere destramente, e si continua a fare il simulacro di questa introduzione, come se si avesse conservata la palla. Terminato questo *passo*, si depone la palla sulla tavola e si mostrano le mani senza affettazione.

Tingere una palla di cristallo bianco in rosso. — Io vi comunicherò ora, o signori, un processo estremamente curioso per la colorazione del cristallo; mi servirò di questa palla per eseguire questa esperienza. Il processo di cui vi parlo è uno dei più semplici; voi ne giudicherete. Per dare a questa palla bianca un magnifico color rubino, basta, lo credereste? tuffarla un istante in un poco di vino; ben rimescolare ed il giuoco è fatto. Lo proverò dinanzi a voi. Ecco una bottiglia che ci servirà per ciò; animo! Io la sturo... Che ne farò del turacciolo? Ah! lo manderò a passeggiare finchè ne avrò bisogno poi. — (Lo si fa sparire nella cassettina. Si prende la palla dalla mano destra e si sembra riflettere). — Ora che ci penso, ecco una difficoltà che sulle prime m'era sfuggita. Come farò a far entrare questa palla nella bottiglia? Potrei, è vero, impiegare un mezzo semplicissimo, e sarebbe quello di rompere la bottiglia battendovi sopra.

Si batte un poco sulla bottiglia e questo rumore ha per scopo di nascondere quello che fa la palla nel suo nascondiglio, quando si prende la bottiglia dalla mano sinistra e che si caccia sotto il mignolo per sostenere questa palla.

Il mignolo non si vede perchè si tiene la bottiglia un po' curvata verso gli spettatori.

— Questo sarebbe un processo sul genere di quelli dell'uovo di Colombo o del nodo gordiano d'Alessandro; questi uomini illustri, che rompevano o tagliavano in tal modo le difficoltà senza risolverle, non erano difficili in materia di prestidigitazione. Io ho un processo più ingegnoso e sopratutto più magico; ed è di far passare questa palla pel collo di questa bottiglia; eppure, ben lo vedete, relativamente a questo collo la palla è ben grossa.

A quest'ultima parte della frase si è posta la palla in equilibrio sull'orificio della bottiglia; ma, curvando un po' più quella bottiglia, si fa cadere la palla nella mano destra, la quale si trova in quel momento al disopra della cassettina; vi si fa cadere destramente la palla, ma si conserva la mano chiusa per far credere che la palla vi sia sempre.

— È una difficoltà, è vero, ma non è poi cosa impossibile.... Non ho che a premermi la palla in mano per ridurla. — (Si avvicina agli spettatori). — E quand'essa è sufficientemente piccola, la si fa passare così.

Si apre la mano per mostrare che è vuota, e durante questo frattempo, allentando un po' il mignolo, si dà un po' di libertà alla palla, che si fa rimuovere, agitando la bottiglia.

— L'udite, signori? La palla è entrata; l'ho ben scossa nel liquido, ed ora deve averne preso il colore. Ciò che havvi di curioso in questa esperienza si è che, grazie al liquido, la palla riprese la sua grossezza; io ve la mostrerò, e per farla uscire, impiegherò un processo d'estrazione mercè la compressione dell'aria. Batterò con una mano sull'orifizio di questa bottiglia; l'aria vi si comprimerà, e per questo fatto, costringerà la palla ad uscire attraversando il fondo della bottiglia. Capite ciò che intendo dire, n'è vero, signori? Proviamo dunque! Uno.... due.... tre!

Si batte ogni volta colla mano sull'apertura della bottiglia, ed alla terza volta la mano, dopo aver battuto, discende vivamente sotto alla bottiglia per ricevervi la palla che il mignolo ha abbandonato. Sembra per tutti che questa palla rossa sia uscita dalla bottiglia attraversandola dal fondo. Questi passi, ben eseguiti, fanno bellissimo effetto e danno una buona opinione della destrezza dell'operatore.

Si può terminare questa esperienza nel modo che segue.

Le palle da cannone nel cappello.

Continuando l'esperienza precedente, voi dite:

— Voi siete senza dubbio stupiti, o signori, che la palla di cristallo abbia potuto passare attraverso alla bottiglia per venirmi in mano? Ciò dipende da questa palla la quale dopo le manipolazioni che ha ricevute, possiede la proprietà di attraversare i corpi solidi. Per farvi comprendere questa esperienza, la ricomincierò sotto un'altra forma. Volete, perciò, in grazia darmi un cappello?

Quando il cappello vi sarà rimesso, avvicinatevi alla tavola, e guardando nella fodera, leggetevi il nome del fabbricante, od in mancanza, fate osservare allo spettatore che non c'è (fig. 2). Ciò deve dare a pensare con ragione che il cappello è vuoto. Andate poscia dietro alla vostra

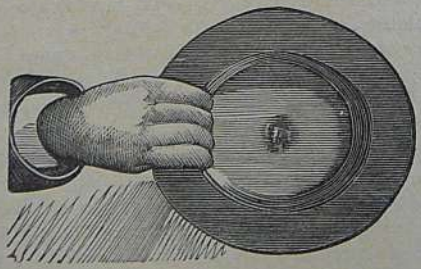


Fig. 2.

tavola tenendovi nella destra il cappello rovesciato, e nel mentre prendete colla sinistra la palla di cristallo, che avete lasciata precedentemente sulla tavola, mettete lestamente il medio della destra nel buco della palla, (avrete poste prima due palle sulla servente) e introducetela nel cappello (fig. 3). (Per eseguire bene si legga a pag. 17, *Sesto processo)*. Una volta introdotta la palla, e sempre conservandovi dentro il medio per sostenerla ed impedire che non sformi il cappello, avvicinatevi agli spettatori colla palla di cristallo in una mano ed il cappello nell'altra.

— Ecco — dite — un cappello in cui non si può supporre alcuna preparazione; tenterò di farvi passare attraverso la palla di cristallo. Ma ora che ci penso, signore; ho dimenticato di farvi una domanda importante. Non avete lasciato

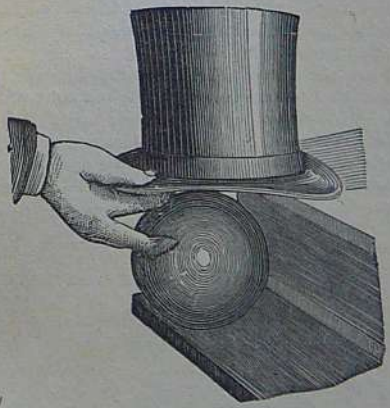


Fig. 3.

nulla nel vostro cappello che possa nuocere al passaggio della palla?.... no?.... è meraviglioso! Se vi faccio questa domanda, signore, si è che lo trovo abbastanza pesante per un cappello vuoto, pesante al punto che ne ho stanco il braccio. — (Ci si sbarazza della palla di cristallo che si mette sulla tavola). — Animo adunque!

Si scuote il cappello, tenendolo rovesciato fra le due mani; ma una di esse ritiene un po' la palla perchè sembri uscire con difficoltà e finalmente, la si lascia cadere in terra (fig. 4). Durante l'esplosione di risa che provoca questa scenetta, voi sembrate meravigliato di quanto è accaduto, vi avvicinate alla vostra tavola, e sempre chiacchierando, passate di dietro, tenendo il cappello nelle condizioni necessarie per afferrare la seconda palla.

— Ciò che non capisco, signore, si è come abbiate potuto mettervi in testa un cappello, in cui c' era una palla di simile ingente calibro.

Nel frattempo prendete dalla mano sinistra la palla di cristallo, che avete rimesso sulla vostra tavola in un luogo conveniente, poichè, dirigendovi su di essa, il cappello si trovi al disopra della palla di sinistra. Allora, coll' aiuto del medio, togliete prontamente questa seconda palla, come avete già fatto per la prima.

— Ma ora che siamo sicuri che non vi è più nulla nel cappello, possiamo tentare la nostra esperienza con certezza di riescita. — (Avvicinatevi una seconda volta agli spettatori). — Vediamo! — (Fingete di battere una volta colla palla di cristallo dicendo). — Uno.... Oh! è singolare come questo cappello mi sembri ancor più pesante. — (Pesatelo e fingete di sentirvi sotto a quello sforzo mancare il braccio).

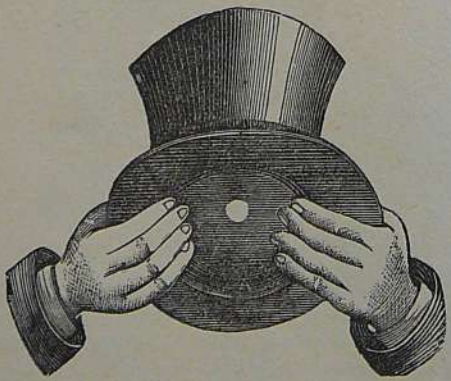


Fig. 4.

— Ma.... vediamo dunque ancora! — (Rivolgete il cappello, e come precedentemente, fatene uscire con qualche stento una seconda palla). — Affè mia! Non ci comprendo più nulla. Veggo decisamente, signore, che bisogna che rinunzi al vostro cappello, imperocchè in breve non avrei più posto bastante per collocare sulla mia scena tutte le palle che potrebbero uscirne.

Restituite il cappello allo spettatore che lo ha prestato, dicendogli: — Non vi restituisco subito le vostre palle da cannone che potrebbero incomodarvi; ve le rimetterò dopo la seduta. Eccole del resto.

Si mostrano sulla tavola, dove l'*aiutante* o *segretario* le ha deposte. Questo giuoco potrebbe ben terminarsi così; ma, ad aumentarne l'effetto, si può farlo seguire dal seguente, in cui si possono eseguire diversi esercizî di destrezza.

La scatola della palla.

La scatola della palla si compone di due calotte emisferiche di legno, che possano contenere una palla della grossezza di quelle che sono uscite dal cappello. Questa scatola è montata su un piede di bronzo.

La palla che entra nella scatola è formata da due gusci sottili che, una volta riuniti da una cerniera, non fanno più che un corpo ed hanno l'apparenza d'una palla opaca.

Se si pone questa falsa palla nella scatola e la si chiude, un piccolo stelo di ferro posto nell'interno della calotta s'impegna in un buco praticato nella parte inferiore e superiore della palla, in tal modo che, allorquando si apre la scatola, i gusci della palla si separano e rimangono aderenti alla calotta della scatola, formando un solo corpo con essa. La palla sembra allora essersi dileguata.

Come preparazione a questo giuoco, si mette anticipatamente nella palla vuota, un fazzoletto di seta, un mazzo di carte ed una palla di cristallo rosso; poi la si chiude.

Per comprendere ciò che sta per seguire, è bene dire, che quando il vostro aiutante raccolse la prima palla, la portò sulla tavola nel fondo alla scena, e che là, mascherando egli stesso quell'oggetto, la scambiò colla palla vuota preparata come s'è detto.

Supponiamo ora di continuare il giuoco precedente. Voi dite:

— Poichè non ho potuto pervenire a far passare questa palla attraverso un cappello, tenterò l'esperienza in altro modo, e l'accompagnerò con parecchi prestigj. Portatemi — (dite all'aiutante) — una delle palle che sono or ora uscite dal cappello. — (Vi si porta la palla cava che dev'essere presa per la vera palla). — Datemi ora una scatola che la

possa contenere. — (Vi si rimette la scatola della palla). — Benissimo. È come fatta appositamente. — (Si copre col coperchio). — Ecco la palla perfettamente rinchiusa; ebbene, signori, tenterò di farla uscire da quella scatola senza che possiate vederla, e perciò farò passare attraverso alla scatola una certa quantità d'oggetti, i quali premeranno la palla in tal modo, ch'essa sarà ben costretta di partire. Essa sarà allora sostituita dagli oggetti ch'io sto per mandarvi dentro. Prendo il primo oggetto venuto: questo mazzo di carte, per esempio: lo spiego su questa tavola per mostrarvi che contiene almeno trentadue carte; lo rialzo così e lo slancio nella scatola.

Per bene riuscire nella sparizione del mazzo di carte occorre fare nel modo seguente:

Collocate il mazzo alla vostra destra e presso all'angolo del davanti della tavola. Spiegatelo in circolo dirigendolo verso l'orlo della tavola, presso alla cassettina. Così spiegate le carte, mettete le dita della mano destra sulle carte più lontane da voi, e rialzatele tutte lestamente, seguendo il circolo tracciato dal mazzo. Quando tutte le carte sono così raccolte, la mano che le ritiene, trovandosi al disopra della cassettina, e ad essa vicinissima, ve le lascia cadere; dopo di che si finge di slanciarle in aria o verso un luogo determinato. Questo esercizio si fa con tale sveltezza che è impossibile di non riceverne una completa illusione.

— Questo fazzoletto di seta che trovo qui deve passare egli pure.

Lo si avvolge vivamente su se stesso e se ne fa una palla, il cui ultimo capo è sprofondato nelle pieghe. Così disposto si fa saltare per aria e si lascia cadere nella cassettina, ma si finge di lanciarlo nella scatola, dicendo: — *Passa!*

— Questa palla di cristallo passerà finalmente come gli altri oggetti; ma per questo passaggio andrò più adagio, affinchè possiate vederlo meglio.

Si prende la palla di cristallo nella mano sinistra, si finge di prenderla nella mano destra e si lascia cadere nella sinistra. La mano destra, col suo contenuto fittizio, s'inalza come per slanciarla, mentre la mano sinistra, abbassandosi un poco, si trova a portata di lasciar cadere la palla nella cassettina e, nel momento in cui, facendo il gesto di slanciarla, si dice: — *Passa!* — si aprono le due mani che si mostrano vuote.

— Se il nostro esperimento — continuate — riescì, i tre

oggetti da me ora slanciati nella scatola debbono averne scacciata la palla che dev' essersi evaporata. Vediamo!

Si apre la scatola; la palla non c'è più; si trova al suo posto il fazzoletto di seta spiegato, le carte e la palla di cristallo. Questa serie di giuochi di destrezza, terminata da questa sparizione d' una palla, sono d' effetto sicuro.

PARTE SECONDA

GIUOCHI DI MANO COI BUSSOLOTTI.

Principii generali.

Il giuoco dei bussolotti, quantunque il più antico dei giuochi di prestigio, è ancora uno dei più interessanti per l'impreveduto e la semplicità che presenta.

Parecchi de'migliori prestidigitatori riuscirono sorprendenti in questo esercizio. I più abili di cui si abbia memoria sono Pinetti e Bosco.

Questi due artisti, trascurando l'antico metodo, impiegavano per la sparizione delle moscate, dei processi che loro erano proprj e coll'aiuto dei quali confondevano anche la perspicacia dei loro confratelli.

I loro mezzi d'esecuzione formano, coll'antico metodo, tre metodi distinti che noi qui esporremo.

La destrezza in questo giuoco consiste principalmente:

1.° Nel nascondere destramente una moscata nella mano destra.

2.° Nel farla comparire sulla punta delle dita secondo il bisogno.

3.° Nell'introdurre segretamente una moscata sotto un bussolo o fra due bussoli.

4.° Nel fare scomparire una moscata posta fra due bussoli.

5.° Nell'introdurre una grossa palla sotto un bussolo.

6.° Nell'eseguire parecchie finte come saranno descritte.

Giuoco dei bussolotti, secondo il metodo antico.

Accessori per eseguire questo giuoco:

1.° Tre bussoli.

2.° Una bacchetta, detta *bastone di Giacobbe.*

3.° Sei moscate.

4.° Sei palle.

5.° La cassettina e una tavola con servente (fig. 1).

I bussoli sono fatti di latta; essi hanno la forma d'un cono troncato con doppio orlo verso il basso; il disopra è concavo onde poter contenere almeno tre moscate.

Il bastone di Giacobbe è un piccolo bastone d'ebano di quaranta centimetri circa di lunghezza e guarnito d'avorio all'estremità. Questa bacchetta ha per funzioni: 1.° di simulare un potere cabalistico; 2.° di facilitare la scomparsa delle moscate, motivando la chiusura della mano che se ne impadronisce; 3.° di dare del contegno.

Delle moscate abbiamo già parlato a pag. 16. *(Quarto processo).*

Le palle sono di crine, ricoperto di pelle o di stoffa di lana. Questa coperta è fatta di diversi colori secondo gli esercizi che si ha intenzione di eseguire. Ve ne sono anche variopinte; due dei lati sono di un colore e due di un altro.

La cassettina, nel giuoco dei bussolotti, è un sacco fabbricato con una stoffa più o meno ricca, ma un po' fitta; che si attacca alla cintura coll'ajuto di nastri come un grembiale; l'apertura è semiaperta e permette alle mani di prendervi gli oggetti che contiene pel bisogno del giuoco.

Come si fa sparire una moscata. Si fa passare la moscata, dall'estremità delle dita, nell'interno della mano, alla nascita del medio e dell'anullare, dove è ritenuta fra le cartilagini di queste due dita.

Ecco come bisogna operare, per farla giungere a questa destinazione:

Tenendo la moscata fra il pollice e l'indice per mostrarla (fig. 5), chiudete vivamente la mano lasciando il pollice aperto. La moscata, in tal modo, arriva rotolando fino alla seconda falange dell'indice. Nulla è più facile poi

di continuare a farla rotolare col pollice (fig. 6), sino alle due dita precitate, che si aprono leggermente per facilitare l'introduzione della moscata (fig. 7).

Questi due movimenti non ne fanno che uno, e devono essere eseguiti con estrema velocità.

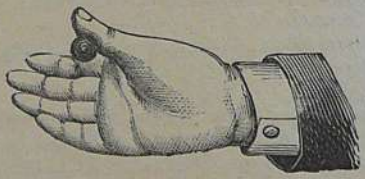


Fig. 5.

In qual modo si fa comparire una moscata. Per far comparire, o ricomparire una moscata sulla punta delle dita, s'impiega la manipolazione inversa della precedente: cioè a dire che si riconduce la moscata col pollice sino all'estremità delle dita.

Per far comparire la moscata, come per farla sparire, i due movimenti impiegati a quest'uopo non ne debbono formare che un solo e debbono essere eseguiti vivamente abbastanza perchè siano invisibili.

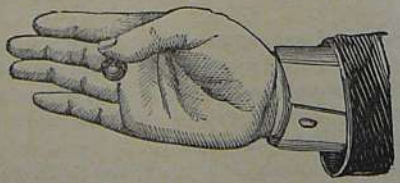


Fig. 6.

Come si introduce segretamente una moscata sotto un bussolo. Nascosta la moscata nella mano al luogo indicato dalla fig. 7, si afferra il bussolo fra i suoi due orli e si alza, sia per mostrare che non c'è nulla sotto, sia per qualunque altro pretesto; rimettendolo sulla tavola,

s'allenta la moscata, la quale, a motivo della sua posizione, si dirige sotto il bussolo, dov'è subito ricoperta.

Se si provasse qualche difficoltà ad allentare la moscata si potrebbe facilitare questo movimento chiudendo vivamente l'anulare.

In qual modo si fa passare una moscata fra due bussoli. Bisogna, nell'allentarla come nell'esempio precedente, imprimerle un movimento d'ascensione verso il fondo interno del bussolo, che si tiene in mano, e posare prontamente questo bussolo al disopra di quello, sul quale si desidera che la moscata si trovi collocata.

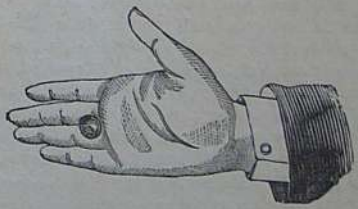


Fig. 7.

In qual modo si fa sparire una moscata posta fra due bussoli. Dopo messa una moscata sul fondo di un bussolo e ricoperto quest'ultimo con un altro bussolo, ecco come bisogna fare per far sparire questa moscata: Si afferrano i due bussoli colla mano sinistra, mettendo le dita di questa mano nel bussolo che sta sotto, e dando una scossa come per slanciare la moscata verso il fondo del bussolo che sta sopra, si ritira vivamente quello disotto, ed abbassando al tempo stesso quello disopra, la moscata si trova coperta e nascosta.

In qual modo si può far comparire una grossa palla sotto un bussolo. Quest'apparizione, di cui si è generalmente sorpresi, consiste nell'alzare un bussolo, allo scopo di mostrare un oggetto che racchiude, nell'approfittare del momento in cui gli occhi degli spettatori si fissano sull'oggetto appena allora scoperto, e nell'avvicinare il bussolo presso l'orlo della tavola, introducendovi colla mano sinistra una palla che si porta vivamente sul mezzo della tavola, sostenendola col mignolo della destra.

Vi sono dei casi in cui mettendo la palla nel bussolo, la si spinge verso l'interno del medesimo, per farvela rimanere nel fondo. La sua elasticità vi si presta facilmente.

Per farla comparire, si batte col bussolo un colpettino secco sulla tavola.

Sia che si prendano le palle dalla cassettina o dalla servente della tavola, bisogna, quando si vuole introdurle in un bussolo, tenerle tutte pronte nella mano, facendo fare a questa il minor movimento possibile.

Finte. Sono queste il simulacro d'un'azione che ha per scopo di facilitare l'apparizione o la disparizione d'una, o parecchie moscate.

Finger di mettere una moscata nella mano destra. Quando si tiene la moscata sulla punta delle dita della mano destra, si avvicina questa alla mano sinistra come per deporvi la moscata. Nel tragitto la si fa sparire, com'è detto più sopra, e le due dita vuote arrivano allora nella mano sinistra, che si chiude come per rinserrare la moscata.

Finger di mettere una moscata sotto un bussolo. La finta or ora descritta serve di preambolo a questa, o altrimenti questa seconda finta ne è il seguito. Siccome sembra che si abbia una moscata nella mano sinistra, si prende un bussolo colla destra, si depone sulla sinistra, che si apre, e si fa sdrucciolare sulla tavola, come se vi tenesse una moscata.

Fingere di mettere direttamente una moscata sotto un bussolo. Si solleva un poco il bussolo colla mano sinistra e si finge di deporvi sotto, con la destra, la moscata, che nel tragitto si farà sparire.

Finger di gettare la moscata attraverso un bussolo, e di spedirla o di farla passare verso un luogo qualunque. Si riesce a questo, facendola sparire.

Fingere di tirare o ritirare una moscata dalla punta del bastone di Giacobbe o da ogni altro luogo. In tal modo si riconduce sulla punta delle dita, quella che è nascosta nella mano.

Fingere di far sparire delle moscate poste fra due bussoli. Per far questo ci si serve d'un processo che si chiama *correr la posta.* Ecco come s'eseguisce: Collocate le moscate sul fondo superiore del primo bussolo di sinistra, e coprite questo col secondo e il terzo bussolo. Trovandosi questi tre bussoli l'uno sull'altro, prendeteli nella sinistra e teneteli un poco inclinati verso la destra. Per facilitare questa posizione in-

clinata, introducete le quattro grandi dita nell' interno del bussolo più basso, mentre che il pollice rimane di fuori.

Ritirate il bussolo che si trova sopra, e ponetelo a parte sulla tavola.

Togliete poscia rapidamente il secondo bussolo dal terzo, per riporlo sul primo : ma facendo questo movimento, imprimete alle moscate una piccola scossa dal basso all' alto, che le farà restare in fondo al secondo bussolo, e permetterà loro di passare sul primo senza che alcuno le veda.

Rimettete ancora i tre bussoli nella sinistra e deponete, come precedentemente, il primo bussolo sulla tavola, il secondo colle moscate, su questo primo bussolo, ed il terzo sul secondo.

Fingere di far passare i bussoli l' uno dall' altro. Ecco come si opera : Tenete due bussoli, l' uno colla destra, l' altro colla sinistra. Gettate, ovvero lasciate cadere, imprimendogli una certa forza, il primo bussolo nel secondo. Il colpo dato a questo bussolo, lo fa andar via dalle dita che lo allentano, per afferrare il primo bussolo, che naturalmente si mette al posto del secondo. Il bussolo allentato cade generalmente sulla tavola. Però alcuni prestidigitatori sono tanto abili da riafferrarlo al passaggio, portando vivamente la mano destra al disotto dell' altra.

Con queste finte che abbiamo descritto possono comporsi altri giuochi variabili all' infinito. Per far questo stabiliremo un piccolo vocabolario per far comprendere se quello che si fa è vero o simulato.

1.° *Coprire un bussolo :* Consiste nell' introdurre segretamente una moscata fra due bussoli che si mettono l' uno sull' altro.

2.° *Gettare, inviare o far passare la moscata :* imitare uno di questi atti, facendo sparire la moscata.

3.° *Levare i bussoli :* Consiste nel levarli semplicemente per far vedere che non vi sono sotto moscate o per mostrare che non vi sono passate.

4.° *Mettere la moscata :* Consiste nel fingere di metterla, facendola sparire.

5.° *Posare la moscata :* Consiste nel metterla effettivamente nel luogo indicato.

6.° *Prendere la moscata :* Consiste nel prenderla fra le due dita della destra per mostrarla.

7.° *Ricoprire un bussolo :* Consiste nel coprirlo con un altro bussolo senza introdurvi nulla.

8.° *Togliere la moscata:* Consiste nel toglierla realmente alla vista degli spettatori.

9.° *Trarre una moscata da un luogo qualunque:* Consiste nel farla comparire in cima alle dita.

Ecco tuttavia ancora alcuni titoli d'esercizî, per guida nella composizione di nuove organizzazioni:

1.° *Allontanati i bussoli, far passare una moscata dall'uno nell'altro.*

2.° *Messa una moscata sotto un bussolo e ricoperto questo con due altri, questa moscata sale successivamente sul fondo del primo e del secondo bussolo per ridiscendere poscia sotto uno dei bussoli.*

3.° *Messa una moscata sotto ciascuno dei bussoli, farle trovare tutte e tre sotto quello di mezzo.*

4.° *Moltiplicazione delle moscate all'infinito.*

Questo esercizio, essendo uno dei più belli del giuoco dei bussolotti, ne daremo qui la descrizione.

Poste tre moscate coperte ciascuna da un bussolo e nascostane una quarta in mano, si prende a prestito un cappello, che si pone sotto il braccio sinistro. Si leva il primo bussolo e si pone a lato della moscata che si ha allora scoperta; ma, posandolo sulla tavola, vi s'introduce la moscata che si teneva nascosta in mano. Si prende quella che stava sotto il bussolo, si mette nel cappello, cioè la si fa sparire. Si leva il secondo bussolo, che si mette ancora accanto alla moscata che si scopre, introducendovi quella che si è fatta sparire, fingendo di metterla nel cappello. Si opera nello stesso modo pel terzo bussolo, e si ricomincia poscia quella operazione al primo bussolo, per continuarla quanto tempo si desidera.

Per maggior illusione, ogni volta che si finge di mettere una moscata nel cappello, si dà coll'indice un colpetto all'intorno, per simulare il rumore della moscata.

Questo esercizio vien terminato nel seguente modo: — Ho messo or ora — dite — un gran numero di moscate in questo cappello, ebbene, signori, lo credereste? tutte queste moscate stanno al mio comando per diventare invisibili e disseminarsi nell'aria, dove le raccoglierò più tardi per un altro esercizio.

Si dà una scossa al cappello, che si è rovesciato come per farne uscire le moscate, e si mostra che esse disparvero interamente.

Si può anche fare questa moltiplicazione con grosse palle di crini ricoperte di pelle o di stoffe. Si eseguisce come prece-

dentemente, cioè levando il bussolo per mostrare al pubblico ciò che v'è sotto, e introducendo la palla; soltanto queste palle sono tratte dalla cassettina, e siccome non possono esser fatte sparire nella mano come le moscate, si lasciano sulla tavola a misura della loro apparizione.

Giuoco dei bussolotti secondo il metodo Bosco.

Bosco è stato, senza contradizione, il prestidigitatore che abbia avuto maggior successo nel giuoco dei bussolotti. Egli annetteva a questo giuoco una grande importanza, e lo presentava colla solennità che avrebbe impiegato per una vera opera di magia.

Bisognava vederlo, al principio della sua seduta, sfregare vivamente la bacchetta con un pezzo di tela, come per ravvivarne la virtù e battere con questa bacchetta una palla di rame, sospesa al disopra della sua tavola.

Terminato questo grande atto, Bosco alzava gli occhi al cielo, e con aria profondamente penetrata, articolava questo scongiuro diabolico: „ *Spiriti miei infernali, obbedite!* „

Quindi passava all'esecuzione del giuoco dei bussolotti.

Preparazione ed accessori per eseguire questo giuoco. Bosco, dando al solito le sue rappresentazioni su delle grandi scene, era stato obbligato di aumentare la grossezza delle sue moscate, e di cambiare, per conseguenza, il prestigio nel farle sparire. Queste palle avevano due centimetri e mezzo di diametro, e per nasconderle nella mano, invece di collocarle fra il medio e l'anulare, come nell'antico metodo, egli le faceva rotolare col pollice dall'estremità dell'indice sino alla nascita del mignolo, che si piegava un poco per ritenerle.

La presentazione della moscata sulla punta delle dita differiva parimenti dall'antico metodo; egli la teneva fra la polpa del pollice e la seconda falange dell'indice: il che la metteva in una posizione più facile, per esser fatta sparire secondo il di lui processo.

Questo metodo è sicuramente, il più semplice e presenta anche una grande facilità per l'introduzione delle moscate sotto i bussoli. Una volta che si è tentato, non si può più usarne altri.

Perdissimulare la posizione un po' contorta del mignolo che tiene la moscata, si prende in mano la bacchetta.

Del resto, allorquando si ha l'abitudine di questo esercizio, la contrazione del mignolo è quasi nulla e non può essere scorta dagli spettatori.

Dei cinque bussoli posti da Bosco sulla tavola, tre non avevano alcuna preparazione; gli altri due erano disposti, l'uno per allentare o far comparire tre moscate, l'altro per sottrarle. Il bussolo di destra era guarnito all'interno d'un certo numero d'aghi, collocati verticalmente e che potevano in tal modo, pungere e togliere delle moscate, quando si coprivano con questo bussolo.

Nel fondo dell'altro si trovava un compartimento che poteva contenere tre moscate; toccando un piccolo bottone collocato esteriormente, si abbassava un'asse che schiudeva questo scompartimento e lasciava cadere le moscate.

Far passare tre moscate l'una dopo l'altra sotto il bussolo di mezzo. 1.° Prendere segretamente una moscata nella cassettina, introdurla sotto il bussolo di mezzo, mostrando che sotto non c'è nulla.

2.° Prendere una delle moscate che si trovano sulla tavola, fingere di metterla nella mano sinistra e poi farla passare attraverso il bussolo di mezzo.

3.° Levando il bussolo per mostrare che la moscata è arrivata, introdurre quella che si è fatta sparire, e così di seguito come sopra, per fingere di far passare le due altre moscate.

4.° Quando si mostra che le tre moscate sono arrivate, si ritirano e s'introduce, per seguitare il giuoco, la moscata fatta sparire sotto il dito mignolo.

Dal passo precedente, una moscata è rimasta sotto il bussolo di mezzo. 1.° Si prende una delle tre moscate; si finge di metterla sotto il bussolo di destra e le si ordina di passare sotto il bussolo di mezzo.

2.° Si leva il bussolo di destra per mostrare che sotto non c'è più nulla, e vi s'introduce la moscata fatta sparire.

3.° Si leva il bussolo di mezzo per mostrare che la moscata è arrivata; la si prende, si finge di metterla sotto quello stesso bussolo, e quindi si farà sparire, conservandola al mignolo.

4.° Si leva il bussolo di sinistra per mostrare che sotto non c'è nulla, e vi s'introduce la moscata fatta sparire.

5.° Si ordina alla moscata di passare dal bussolo di mezzo a quello di destra; nel frattempo si prende una moscata nella cassettina.

6.° Si alza il bussolo di mezzo per mostrare che la moscata è partita, e vi s' introduce segretamente la moscata nascosta nella mano.

7.° Si prende una terza moscata nella cassettina e si introduce sotto il bussolo di sinistra, quando questo si alza, per farne uscire la moscata che vi sta sotto.

Dal passo precedente sono rimaste una moscata sotto ognuno dei bussoli, e tre moscate sulla tavola. 1.° Si mettono queste tre moscate in tasca.

2.° Si ordina alle moscate di abbandonare la tasca; si alza il bussolo serbatoio per mostrare che sotto non c' è nulla; poi riponendolo sulla tavola, si preme il bottoncino, e le tre moscate che stanno in fondo al bussolo, cadono sotto.

3.° Si mostrano le moscate, si prendono e si mettono sotto il bussolo munito di punte. Riposandolo, si appoggia un poco per pungere le moscate cogli aghi, e s' ordina allora alle moscate di abbandonare quel bussolo per passare ciascuna sotto uno dei tre; il che è facilissimo, perchè esse si trovano già dall' esercizio precedente.

4.° Si prendono queste tre moscate, si finge di metterle nella mano sinistra: ma passando al disopra della cassettina vi si lasciano cadere.

5.° Per tal fatto, la mano essendo vuota, si finge di gettar le moscate in aria perchè ritornino nella tasca, e si tiran fuori da tal luogo.

Gli altri passi di Bosco sono somiglianti a quelli de' suoi predecessori. È sempre, in ultima analisi, una moscata che abbandona un bussolo per passare in un altro.

Giuoco dei bussolotti secondo il metodo Pinetti.

Pinetti fu il primo che soppresse la cassettina dei prestidigitatori. Ecco com' egli la sostituiva:

Gettava sulla tavola un tappeto e ne rialzava dal suo lato i due angoli coll' aiuto di due spilli, in modo da formare una cassettina artificiale.

Invece di far sparire la moscata fra le dita, secondo l' antico metodo, la teneva grossa o piccola, impalmata

nel cavo della mano, come si usa per le monete da cinque lire. Questo processo, molto più difficile dell'altro, esige che la mano sia sempre umida, per facilitare l'aderenza.

I passaggi del Pinetti, quantunque non differiscano da quelli de' suoi confratelli, erano nondimeno eseguiti con una originalità che dava loro molta grazia.

Daremo come esempio il primo di questi esercizî, col suo discorsetto analogo:

— Saprete, o signori, che per essere buon prestidigitatore, bisogna saper ben mentire; sì, o signori, il giocoliere v'inganna; ma non bisogna che ve l'abbiate a male; è la professione che lo vuole: inoltre lo si paga appunto per ciò. Il prestidigitatore vi dice per esempio che non ha cassettina; ma, se egli non ne ha davanti a sè, può ben metterne una dietro la sua tavola; in quanto a me non ne ho affatto, e ciò si sa, perchè io mi servo della prima tavola che mi capita. — (Posava le tre moscate sopra la tavola). — Il prestidigitatore vi dice anche, ch'egli non ha che tre moscate, mentre ne ha una quarta che tiene nascosta nelle dita.... — (Prendeva una delle tre moscate dalla mano sinistra e la metteva fra le dita della destra). — La si nasconde abbassando la mano... — (Abbassava la mano). — O prendendo una bacchetta che si chiama bastone di Giacobbe... — (Prendeva il bastone colla mano destra). — La mano si trova in tal modo chiusa e non si vede nulla.... — (Deponeva il bastoncino sulla tavola). — Si tiene dunque la moscata in questo modo.... — (Alzava la mano per farla vedere fra le dita). — Si prende allora un bussolo in questo modo e vi si mette sotto la moscata.... — (Ve la metteva effettivamente in modo molto apparente). — Poi si dice: Partite! Obbedite! Si ha l'aria di farla passare al disotto della tavola.

In quel momento, aggiungendo il gesto alle parole, passava la mano sotto alla tavola e afferrava una moscata, che prendeva in quella parte del tappeto, che aveva rialzato con degli spilli.

— Si rialza il bussolo e si dice che è passata. Vedete, signori, che vi s'ingannava, poichè questa moscata era già passata. Ma io, che fo tutto in coscienza, non posso a meno di prevenirvene. Sapete adunque ora come fanno i prestidigitatori per ingannarvi; guardate pertanto come farò io pure per ottenere il medesimo risultato.

Prendeva una delle tre moscate colla punta delle dita

della mano destra e la posava sulla mano sinistra, che teneva aperta e ben tesa.

— Poso questa moscata al centro di questa mano, e appena chiusa la mano, essa passerà sotto il bussolo del mezzo: guardate bene!

Qui, levava il bussolo del mezzo, per mostrare che sotto non c'era nulla, e v'introduceva la moscata che aveva presa nel tappeto e che aveva impalmata nella mano destra. Durante questo tempo, inchinava leggermente la mano sinistra, e faceva cadere sulla tavola la moscata che era dentro. La riprendeva, e riportandola nella mano sinistra che chiudeva, la conservava nella mano destra.

— Partite! — diceva, indicando coll'indice il bussolo da cui doveva passare.

Mentre apriva la mano sinistra, per mostrare ch'era vuota, tirava un po' indietro la mano destra verso il vano del tappeto e vi lasciava cadere la moscata che aveva fatto sparire. Mostrava l'interno delle due mani, dopo di che levava il bussolo, e faceva vedere che la moscata era arrivata. Deponeva il bussolo di fianco alla moscata, prendeva una delle moscate che si trovavano sul tavolo, fingeva di metterla nella mano sinistra, la conservava nella destra e l'introduceva sotto il bussolo, ricuperando quella che aveva lasciata scoperta.

— Partite — diceva — andate a raggiungere le vostre compagne! — (Apriva la mano sinistra e levava il bussolo). — Eccone due. — (Metteva realmente la terza moscata nella mano sinistra). — Farò passare nello stesso modo anche questa. — (Fingendo che qualche spettatore pensasse che fosse già passata). — No, signore; essa non vi è ancora, ed io non feci alcun movimento che v'abbia potuto dar motivo a pensare che non si trovi più nella mia mano. Eccola! — (La deponeva sulla tavola). — Ah! se io passassi la mano sotto la tavola, potreste credere che fosse per nasconderla. — (Passava la mano destra sotto la tavola per fare la dimostrazione e prendeva al passaggio una moscata nel tappeto). — Ma fintanto che la vedrete qui, essa non può essere sotto questo bussolo. — (Ricopriva le due moscate ed introduceva quella che aveva presa allora). — Riprendo adunque questa moscata, me la metto in mano e le ordino di passare sotto quel bussolo colle due altre.

Nel passare la moscata nella mano sinistra, egli la conservava nella destra, e come la prima volta, se ne sba-

razzava nel tappeto, mentre mostrava che la mano sinistra era vuota. Questo esercizio era ingegnosamente combinato; e l'abbiamo dato, come esempio di quelli che seguono nel repertorio del Pinetti, e che ci è vietato di dar qui a causa della lunghezza delle descrizioni che richiederebbero. Pinetti giuocava parimenti ai bussolotti con palle di rame, il che presentava una grande difficoltà; per evitare il rumore dell'urto della palla di metallo sui bussolotti, egli sapeva riparare a questo inconveniente con un giuoco di mano che consisteva, quando abbandonava la palla per introdurla sotto i bussolotti, nell'imprimerle un piccolo movimento di ritorno, che la faceva restare a posto.

PARTE TERZA

GIUOCHI DI MANO COLLE MONETE.

Principii generali.

I processi più usati per la sparizione delle monete sono i seguenti:

1.° L'impalmaggio.
2.° Il tornichetto.
3.° La pinzetta.
4.° La legatura.
5.° La sparizione all'italiana.

Li spiegheremo tutti e cinque separatamente.

Primo processo.

L' impalmaggio. Questo è uno dei mezzi di sparizione più destri e più utili, e consiste nel ritenere e nel nascondere abilmente nel cavo della mano destra, una o parecchie monete, che si finge di mettere nella mano sinistra.

Ecco come bisogna fare per eseguirlo:

1.° Si collochi un pezzo di cinque lire d'argento fra il medio, l'anulare ed il pollice della mano destra, e si mostri così agli spettatori (fig. 8).

2.° Dirigasi poscia questa mano verso la mano sinistra, come per deporvi la moneta.

3.° Nel tragitto le dita si rivolgano naturalmente, e la moneta allora si troverà nascosta agli spettatori dal dosso della mano.

Devesi approfittare di questa circostanza per eseguire ciò che segue:

4.° Il pollice abbandona la moneta, e le due altre dita la portano e l'applicano destramente nel cavo della mano, fra la sporgenza formata dalla nascita del pollice e quella collocata sotto il mignolo.

Fig. 8.

Terminata questa operazione, la mano destra deve trovarsi sopra alla mano sinistra, che si dovrà aprire come per ricevere la moneta.

5.° Si appoggi la punta delle dita della mano destra nella mano sinistra, e chiudasi quest'ultima onde far credere che vi si ritenga la moneta.

6.° La mano destra abbandoni allora la mano sinistra, e perchè l'illusione sia completa, bisogna che la mano

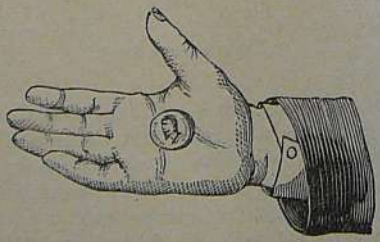


Fig. 9.

destra sia aperta il più possibile, quantunque essa ritenga impalmata la moneta (fig. 9).

Osservazioni diverse. I. Al principio di questa operazione la distanza che separa le due mani è sì breve, che

sarebbe difficile trovare il tempo d'operare l'impalmaggio, prima che la mano destra sia arrivata al di sopra della mano sinistra. È dunque necessario aumentare questo spazio, ed ecco per questo che cosa si fa: Dirigendo la mano destra verso la sinistra, e inalzandola una ventina di centimetri circa, con questi due movimenti combinati, si formerà una linea curva che sarà necessariamente più lunga di quanto non lo sarebbe stato una semplice linea retta, e grazie a questa combinazione, l'esecuzione dell'impalmaggio viene considerevolmente facilitata.

II. Molti di quelli che incominciano a imparare si abbandonano, forse, per questa operazione, a dei gesti esagerati di forma e di velocità. Si deve, in questi esercizi di prestigio, come del resto in tutti gli altri, adottare dei movimenti naturali, ed eseguirli con calma. Fa d'uopo, in una parola, che l'azione della finta sia l'imitazione perfetta della realtà. Il miglior mezzo di giudicare dell'effetto, è quello di esercitarsi davanti ad uno specchio.

III. Prima di eseguire l'impalmaggio, depongasi anzitutto la moneta nella mano sinistra, come per attrarre l'attenzione e indicare ciò che uno sta per fare; poi si ricominci quel movimento, e questa volta si conservi la moneta coll'impalmaggio. Se queste due diverse azioni sono simili in apparenza, l'illusione vi guadagnerà considerevolmente.

IV. Le monete più facili ad impalmarsi sono quelle da cinque lire d'argento; e meno gli angoli di queste monete sono smussati, e più l'operazione diviene facile.

Quando uno comincerà ad esercitarsi, potrà sostituire la moneta da cinque lire con un pezzo di latta rotonda, ma della grandezza di quella moneta. Si troverà allora una gran facilità ad impalmarla, a cagione della leggerezza di quella piastra, e dell'aderenza che i suoi angoli presentano.

I prestidigitatori che non sono abbastanza abili nell'esercizio dell'impalmaggio, impiegano un pezzo da cinque lire preparato; per facilitarne l'esecuzione essi rialzano sugli orli, coll'aiuto d'uno strumento tagliente, alcuni denti che fanno aderire più facilmente la moneta nel cavo della mano; oppure spalmano una delle faccie della moneta di cera molle. Si comprende come con simile disposizione la moneta debba restare facilmente attaccata alla mano. Colui però che impiega tali mezzi, non può certamente lusingarsi d'essere un buon maestro di giuochi di prestigio.

Impalmaggio di parecchie monete. Si possono tenere impalmate sino a quattro monete ed anche di più: ma quanto maggiore è il numero delle monete che si nascondono nella mano, tanto più questa è impacciata. In tal caso si è obbligati a prendere con detta mano la bacchetta, il che motiva la contrazione.

Esiste un artificio che permette di tenere impalmato un certo numero di monete. Bisogna per far questo prendere delle monete di diverse grandezze come, ad esempio, un pezzo da cinque lire in argento, dieci centesimi in rame, due franchi, un franco e cinquanta centesimi. Queste cinque monete essendo collocate l'una sull'altra per ordine di grandezza, sarà la moneta di cinque franchi che le riterrà tutte impalmate.

Secondo processo.

Il tornichetto. Questo esercizio si distingue fra tutti per eleganza, naturalezza e semplicità; la sicurezza della sua esecuzione deve farlo preferire ad ogni altro. L'illusione non lascia nulla a desiderare. Si eseguisce in tal modo:

1.° Tengasi la moneta da cinque lire per gli orli, cioè fra il pollice, l'indice ed il medio della mano sinistra. L'interno di questa mano sia rivolto verso di sè, mentre che la mano destra si mette in posizione d'afferrare la moneta.

2.° Volgasi le dita della mano destra attorno alla moneta come per sottrarla, passando le quattro dita di questa mano fra il pollice e l'indice della mano sinistra; e nell'istante in cui — per questo motivo — la moneta si trova nascosta dalle quattro dita, lasciatela cadere nel cavo della mano sinistra (fig. 10).

3.° Continuasi il movimento colla mano destra, come se aveste afferrato la moneta, e si allontanino poscia le due mani l'una dall'altra. La caduta della moneta ed il suo afferramento apparente, debbono essere simultanei.

4.° S'inalzi la mano destra chiusa e gonfiata, quantunque vuota; guardatela attentamente cogli occhi, mentre che la mano sinistra s'abbassa dolcemente colla moneta di cui ci si vuole sbarazzare, sia nella cassettina, sia in una delle vostre taschine.

Si può operare con parecchie monete come con una sola; soltanto, invece di afferrarle per gli orli, si tengono riunite in punta delle dita dalla parte piatta.

Il rumore che fanno le monete cadendo nel cavo della mano sinistra, completa l'illusione, e fa credere che la mano destra le tolga realmente.

Fig. 10.

È importantissimo tenere la mano sinistra in modo da poter ricevere le monete nel cavo di questa mano, senza fare il menomo movimento per rattenerle. L'illusione del tornichetto non esiste che a questa condizione.

Terzo processo.

La pinzetta. È questa una variante del tornichetto; essa s'impiega per fare sparire oggetti minuti, come piccole monete, anelli, ecc.

Supponiamo che si tratti d'un pezzo da venti lire:

1.° Dovrà tenersi la moneta dalla parte piatta sulla punta delle dita della mano sinistra.

2.° Si avvicina la mano destra, come per afferrarla fra l'indice ed il pollice, e nell'istante in cui le due grandi dita mascherano la moneta, la si lascia cadere nel cavo della mano sinistra (fig. 11).

Si noti del resto che la caduta della moneta, dev'esser nascosta dalle dita della mano destra.

La legatura. Nulla di più semplice, di più facile e naturale; l'occhio il più furbo non può vedere altro, che il deposito d'una moneta, fatta dalla mano destra nella mano sinistra: eppure questo deposito è illusorio.

Ecco come si opera:

1.° Si tenga una moneta da cinque lire fra il pollice e l'indice della mano destra.

2.° Nell'istante in cui si dirige questa mano verso la sinistra, come per portarvi la moneta, si faccia sdrucciolare questa sull'estremità delle due dita, medio ed anulare, e mettendola a quel posto, la si serri un po' fra l'indice e il mignolo.

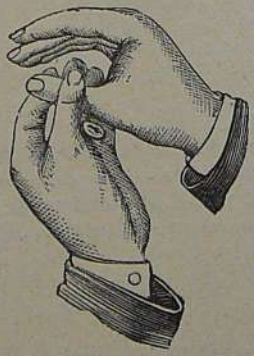


FIG. 11.

3.° Essendosi la mano leggermente rivolta nel tragitto, quando si trova al disopra della mano sinistra, fingasi di deporvi la moneta, mentre invece la si conservi nella mano destra serrata come si è detto fra le due dita (fig. 12).

4.° Si separino le due mani chiudendo la sinistra, e lasciando aperta e rovesciata la destra, senza che sia possibile supporre che si tenga una moneta sulla punta delle dita.

Affinchè le monete risuonino più facilmente, si terranno un po' libere fra le dita, ciò che permetterà, sotto l'azione dell'urto, di farle rientrare nella mano destra e così nascondervisi.

Quinto processo.

Sparizione all' italiana. 1.° Si tenga la moneta fra il pollice e l'indice.

2.° Si faccia sdrucciolare questa moneta fra il punto dove nasce il pollice ed il grasso interno della mano, tenendovela serrata e cercando di aver cura di non lasciarla pender fuori dal lato opposto.

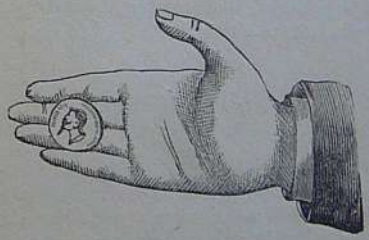


Fig. 12.

Questa operazione ha luogo dirigendosi verso la mano sinistra, come per porvi la moneta.

Tale sdrucciolamento così naturale e semplice è assai difficile a spiegarsi. Ognuno deve cercare il mezzo di eseguirlo: ma una volta trovatolo, si finisce, mercè l'esercizio, a farlo bene.

Affinchè la moneta ritorni sulla punta delle dita, si chiude la mano a metà, la si rovescia lasciando cadere il braccio, e la moneta naturalmente va sulla punta delle dita, dove la si afferra per mostrarla di nuovo. Questa sparizione e apparizione è di un grande effetto.

È bene osservare che in questo esercizio, come in quelli che precedono, invece di conservare la moneta nella mano sinistra — il che sarebbe talvolta molto imbarazzante —

ci se ne libera, ponendola nella taschina della quale abbiamo parlato a pag. 11.

Con questo mezzo si possono fare sparire parecchie monete ad un tempo. Per far ciò ecco come si opera:

1.° Tengansi le monete riunite dai lati piatti, all' estremità delle dita della mano destra, fra il pollice, il medio e l' anulare.

2.° Si volti la mano, portando queste monete verso la mano sinistra.

3.° Si facciano battere vivamente le monete nel cavo della mano sinistra, come per deporvele, ma in realtà si conservino fra le dita.

4.° Si chiuda la mano sinistra allontanando pian piano la destra, e sotto l' impressione del rumore prodotto dall' urto delle monete, lo spettatore si persuaderà ch' esse sono rimaste nella mano sinistra.

Altre istruzioni.

Vi sono ancora parecchi altri esercizî che si potrebbero chiamare *passi secondarî*, perchè non s' applicano che a certi giuochi e non sono d' uso generale nella prestidigitazione. Ne citeremo due fra i più importanti:

Sparizione nella manica. 1.° Tenete fra il pollice ed il medio della mano destra un pezzo da un franco.

2.° Dirigendo la mano destra verso la sinistra come per deporvi la moneta, mettete da parte il medio, appoggiandolo fortemente sulla moneta, in modo da produrre nel cavo della mano quel rumore delle dita, che gli scolari praticano ne' collegi per ottenere qualche permesso dai loro maestri.

Questo movimento imprime alla moneta un' impulsione e la slancia nell' interno della manica, che dev' essere a quest' uopo semi-aperta.

Sparizione nella cravatta. Tenete una moneta di cinque franchi, dalla parte piatta e dagli orli, sulla punta delle dita della mano destra, e alzate questa mano come per disporvi a far battere la moneta nella mano sinistra, che vi tenete aperta davanti. La mano destra, quand' è così alzata, si trova naturalmente vicina alla cravatta. Battendo allora un primo colpo colla moneta nella mano sinistra, dite:

— *Uno!* — Rialzate poscia la mano per battere un secondo colpo; ma, nel momento d'abbassarla, introducete la moneta fra il collo e la cravatta, e continuando a battere, come se la moneta fosse ancora sulla punta delle vostre dita, gridate: — *Due!* — Finalmente battete con vivacità un terzo colpo nella mano sinistra, che aprirete ad un tratto per mostrare la sparizione della moneta, e nello stesso tempo dite: — *Tre!* — Quest' esercizio però richiede somma velocità.

Termineremo queste istruzioni, parlando dello scambio, o sostituzione d'una moneta ad un'altra.

In quasi tutti i giuochi di monete si usa che il prestidigitatore le prenda a prestito dagli spettatori e che gliele faccia loro segnare, per ben convincere ciascuno, coll'illusione almeno, della realtà del prestigio. In questo caso l'esperienza diventa difficile; essa sarebbe anche il più sovente impossibile, se non si facesse uso d'una certa audacia per salvare la situazione. Si sostituisce dunque destramente una moneta alla moneta marcata, il che permette di lasciare, in apparenza, questa sotto gli occhi degli spettatori, mentre che in realtà la si dirige, o la si fa dirigere verso la sua misteriosa destinazione. Questa sostituzione o scambio della moneta può praticarsi in diversi modi. I tre migliori metodi sono:

1.° Lo scambio coll'impalmaggio.

2.° Lo scambio della legatura.

3.° Lo scambio col piattello.

BIBLIOTECA CIVICA SCHIO

Scambio coll' impalmaggio. 1.° Tenete segretamente nella mano destra impalmata una moneta da cinque lire, il che non impedisce alle dita d'essere perfettamente libere.

2.° Prendete colla punta delle dita di questa stessa mano la moneta che è stata segnata.

3.° La mano destra essendo in tal modo provveduta di due monete (una visibile e l'altra nascosta), dirigetela verso la sinistra, come per deporvi la moneta che è visibile.

4.° Nell'istante in cui la mano destra si trova al disopra della mano sinistra, lasciate cadere in questa la moneta impalmata, mentre che mettete vivamente al suo posto la moneta che tenevate sulla punta delle dita. Quando quest' operazione sia ben fatta, deve sembrare agli spettatori che la moneta, che si teneva sulla punta delle dita, sia stata realmente messa nella mano sinistra.

Scambio della legatura. 1.° Tenete nella mano destra, serrata dall'anulare e dal mignolo, che si curva leggermente a

quest'uopo, la moneta che volete segretamente sostituire alla moneta segnata.

2.° Dopo aver preso con questa stessa mano, fra il pollice e l'indice, la moneta da scambiare, agite come è detto a pag. 48, *Quarto processo*, per far passare questa moneta fra l'indice e il mignolo, dove voi la rinserrerete. Poi lasciate cadere nella mano sinistra la moneta che tenevate nascosta. In tal modo, nel momento in cui l'una entra nella mano per esservi rinserrata, l'altra ne esce per cadere nella mano sinistra; e sembra così agli spettatori che sia la moneta segnata quella che fu deposta in tale mano.

Scambio col piattello. È bene talvolta, in prestidigitazione, impiegare dei processi diversi per meglio illudere gli spettatori. Lo scambio col piattello può essere utilizzato in questo caso; esso differisce completamente dai due metodi precedenti.

1.° Abbiate un piattello di metallo, cristallo fiorito o porcellana, di circa venti centimetri di diametro.

2.° Collocate segretamente sotto questo piattello la moneta che deve sostituirsi a quella segnata, e che vi si tiene nascosta colle quattro grandi dita della mano destra.

3.° Quando riceverete su questo piattello la moneta segnata dagli spettatori, vi metterete sopra il pollice, in modo da mantenerla fissa a quel posto.

4.° Capovolgete il piattello e fate mostra di versare nella mano sinistra questa moneta segnata, ma ritenetela col pollice, mentre allentate, per farla cadere a suo luogo, la moneta nascosta dalle quattro dita. Questo movimento, eseguito con naturalezza, produce una grande illusione.

Vi sono ancora altri metodi, ma meno apprezzabili. Vi ha, per esempio, un piatto di latta con un doppio fondo nel quale è nascosta la moneta da sostituirsi. Quando si depone la moneta segnata sul piattello, essa entra in una cavità collocata al centro di quello strumento; poi, spingendo una molletta, si compie la sostituzione.

Alcuni prestidigitatori formano dei bellissimi giuochi adoprando monete di cera inargentate, che mettono in un bicchiere caldo; queste monete che hanno l'apparenza delle vere, si fondono e spariscono passando per un foro fatto in fondo al bicchiere.

Citeremo le monete di cioccolata da potersi mangiare; le monete d'argento e di rame limate a metà del loro spessore, e saldate una contro l'altra, e in ultimo, il pezzo da

cinque lire munito di un'apertura contenente una moneta più piccola.

La moneta fusibile.

Prima di tutto occorre provvedersi d'un candeliere con una candela accesa da porsi vicino a sè, sopra un tavolino ad un solo piede, o sopra una sedia.

Quando s'è ricevuto da uno spettatore un pezzo da cinque lire, si depone presso il candeliere, indi si stropicciano vivamente le mani l'una contro l'altra, poi si prende la moneta colla mano destra, portandola verso la mano sinistra come per deporvela: ma, nel tragitto, s'impalmi quella moneta nella mano destra, secondo il principio già indicato.

Si finga dunque di mettere la moneta nella mano sinistra, e si chiuda come se ricevesse qualche cosa.

In questa situazione si agitano le dita della mano, sotto pretesto di magnetizzare il pezzo da cinque lire.

Prendasi nello stesso tempo il candeliere colla mano destra, ciò che toglie ogni idea che vi abbiate conservato la moneta.

Si ponga la mano sinistra sempre chiusa al disopra della fiamma della candela e si rimuovano un poco le dita come per premere la moneta e costringerla ad uscire. Quindi si apra la mano sinistra e si mostri che la moneta non c'è più.

Ciò eseguito, si stuzzichi un poco la fiamma della candela, facendo finzione di ritirarne qualche cosa.

Si deponga il candeliere sulla tavola, e colle dita della mano destra, in cui — lo si ricordi — la moneta è nascosta, si finga ancora di prendere la pretesa materia in fusione, che si dirà avere in cima delle dita della mano sinistra: ma siccome, in questo movimento, la moneta impalmata si troverà al disopra del cavo della mano sinistra, la vi si lascerà accortamente cadere.

Sbarazzata che sia la mano destra, si potrà senza affettazione, lasciarne vedere l'interno, mostrando in cima delle dita la pretesa moneta in fusione, ciò che toglie ogni idea di moneta conservata.

La mano sinistra, subito dopo aver ricevuto la moneta,

non s'è chiusa, ma viene inalzata abbastanza affinchè gli spettatori non possano vedere ciò che contiene. Si pone allora la punta delle dita della mano destra nella mano sinistra dicendo qualche parola analoga.

In questo istante si ha il dito sulla moneta che è nascosta nella mano, e la si strofina per alcuni istanti: poi si volta la mano, ed il medio che si è conservato sulla moneta la mantiene in equilibrio. È sulla punta di questo dito che la si presenta dicendo: — Eccola, guardate, signori: è ancora calda! Badate di non scottarvi!

Il giuoco richiede un po' di pantomima, ma non mancherà di risvegliare la curiosità degli astanti, quando sia eseguito con precisione.

Le monete viaggiatrici.

Anzitutto si mostri, senza affettazione, l'interno della mano sinistra, perchè si vegga che dentro non vi è nulla; poi si prenda una moneta di cinque lire colla cima delle dita di quella mano, dicendo:

— Ecco la moneta; la prendo colla destra, allontano le due mani l'una dall'altra, slancio la moneta con forza verso la mano sinistra, e le dico: — *Passa!* — (Si apre la mano sinistra e si mostra la moneta). — Eccola passata!

Ognuna di queste frasi dovrà essere accompagnata da un atto di prestigio, basato sulle seguenti regole:

1.° Mentre si prende la moneta di cinque lire chiesta agli spettatori, si prenda segretamente un'altra moneta dalla taschina, impalmandola nella destra.

2.° Quando siasi preso colla cima delle dita della mano sinistra la moneta, si avvicini la mano destra all'altra mano per toglierne la moneta.

3.° In quel momento la moneta impalmata trovandosi un poco al disopra della palma della mano sinistra, la si lascia segretamente cadere, mentre che colle due dita della mano destra dovrà togliersi la moneta che è visibile.

Di modo che quantunque siasi tolto la moneta dalla mano sinistra, ve ne resterà un'altra invisibile allo spettatore, attesochè la mano resta semichiusa.

In queste condizioni, la finta del passaggio della moneta da una mano all' altra sarà delle più facili.

Nel mentre pronunziasi la parola — *Passa!* — si apra ad un tratto la mano sinistra, si mostri la moneta che ivi si è segretamente introdotta e si apra nello stesso tempo la mano destra, nella quale vien ritenuta nascosta la moneta che s' è allora impalmata. Questa che, per tal modo, sparisce agli occhi degli spettatori, sembra essere effettivamente passata nella mano sinistra.

E qui, per compire il giuoco, ci si fa imprestare un' altra moneta eguale alla prima.

Quando il prestito è fatto, si depongono le due monete sulla tavola, mostrandole riunite insieme con un movimento celere. Per ottenere questo resultato, eccone qui l' esatta e precisa spiegazione:

1.° Si finga di mettere la moneta nella mano sinistra, poi impalmatela.

2.° Sempre tenendo impalmata una moneta nella destra, si prende la seconda moneta colla punta delle dita della stessa mano.

3.° Si tiene le braccia allontanate l' una dall' altra, e nel momento in cui dicesi: — *Passa!* — si fa battere le due monete l' una sull' altra, chiudendo vivamente la mano destra in cui la prima moneta era nascosta.

4.° Si aprono poscia le due mani per mostrare il risultato dell' esperienza.

Potete quindi annunziare che siete capace di far passare una moneta al di sotto della tavola. Per far ciò bisogna preventivamente attaccare la moneta sotto l' orlo della tavola dal lato opposto a quello degli spettatori. S' impiega per attaccarvela della cera molle.

Nello stesso tempo che è facilissimo attaccare la moneta in quel luogo sotto gli occhi stessi degli spettatori, è anche facilissimo prendervela, in ragione della sporgenza che essa presenta sull' orlo della tavola, che è meno largo della moneta stessa. Dopo, secondo il consueto, ci si fa dare altre due monete, che si fingerà di mettere parimente nella mano sinistra, ma che si riterranno invece impalmate nella destra, come abbiamo detto sopra.

Prendendo poscia le due prime monete colla punta delle dita della mano destra, allontanando le braccia, e facendo battere le monete le une sulle altre, si chiuda la mano, dicendo: — *Passa!*

Si abbia allora vicino, sulla tavola, un bicchiere il più possibilmente cilindrico.

Prendansi le quattro monete colla mano destra e si mettano realmente nella mano sinistra, impiegando tuttavia, lo stesso movimento praticato per non mettervele: ma tuttociò senza affettazione.

La trasparenza del cristallo permetterà di vedere che non vi ha nulla dentro; quindi rimettendo il bicchiere sulla tavola, si avrà cura di tenerlo rovesciato, coll'apertura vôlta verso la mano sinistra.

Sarà anche prudente — dopo aver impiegato così spesso l'impalmaggio — di cambiare il modo di sparizione di cui uno si è già servito, onde non correre il rischio di risvegliare dei sospetti. Si può per questo, adoperare il sistema del tornichetto col quale si potrà dar termine all'esperimento. Questo artificio presenterà il vantaggio di poter fare sparire quattro monete in una stessa volta.

Per riuscirvi, necessita che appena fatto il passo del tornichetto, le quattro monete debbano cadere nel cavo della mano sinistra. Le due mani s'allontanano allora l'una dall'altra. La mano sinistra che contiene le monete, discende lentamente per metà aperta e rivolta in modo, che gli spettatori non possano vedere ciò che contiene, mentre che l'altra mano s'inalza tutta gonfiata dal suo contenuto fittizio.

In questa disposizione portandosi il bicchiere sotto alla tavola, ed alla parola: — *Passa!* — sollevando un po' il medio e l'anulare della mano sinistra, si lasciano cadere le monete in fondo al bicchiere, il che produrrà un bell'effetto.

Moltiplicazione delle monete.

Per fare il giuoco, si tiene in mano un piattello d'argento o di cristallo, su cui trovansi alcuni napoleoni d'oro, o dei gettoni dorati che gli imitino.

Si agitano le monete facendole saltare un poco, onde indicare col suono ciò che si tiene sul piattello.

Indirizzandosi allora ad una persona il cui volto indichi un carattere compiacente e facile, gli si chiede di aver la

bontà di prendere in quel piattello un pugno di quelle monete.

Ciò fatto, si vuota il resto delle monete sulla tavola, e gli si fanno contare.

Quindi ci s'avvicina allo spettatore e gli si presenta il piattello tenendolo fra il pollice e l'indice della mano destra.

È utile dire che sotto a questo piatto vi saranno già nove monete tenute in mano. Queste monete debbono esser tanto più facilmente dissimulate in quanto che le tre ultime dita che le ritengono saranno ricoperte dal piattello.

Mentre che quello conta le monete una alla volta, ripetesi dopo di lui i numeri ch'egli annunzia onde non siavi errore, e quando avrà terminato, e che arrivi, supponiamo al numero venti, gli si dirà:

— Benissimo! ora abbiate la bontà di ricevere queste venti monete in una mano.

Ciò dicendo, ci si vuota nella destra le venti monete, le quali si riuniscono alle altre nove già tenute avanti nascoste, e mettasi il tutto nella mano dello spettatore. Nove monete di più su venti sono inapprezzabili; non havvi dunque nulla a temere da questo lato.

Del resto, onde togliere allo spettatore ogni facilità di contare di bel nuovo, lo si preghi di tenere colla mano libera il piattello che gli si porge. Gli verrà raccomandato parimenti di tenere la mano alzata, perchè tutti siano testimoni dell'esperienza.

Allontanandosi allora, si prenda dalla tavola un pugno di gettoni, e se ne contino ad alta voce dieci nella mano sinistra, rimettendo il resto sulla tavola.

— Ecco — direte — dieci monete d'oro; volete permettermi di farle passare da qui nella vostra mano con quelle che vi avevate messe?

Lo spettatore non mancherà mai d'acconsentire. Allora prendonsi le dieci monete fra il pollice e l'indice della mano sinistra che si terrà alzata, e si fingerà di metterle nella mano destra col sistema del tornichetto, mentre invece esse cadranno nel cavo della sinistra.

Questa mano s'abbassa lentamente semichiusa, mentre la mano destra s'inalza e si tiene chiusa come se contenesse le monete.

— Volete aver la bontà, o signore, d'avanzare ancora un poco la mano verso di me per abbreviare la distanza?

Ciò dicendo, avanzate la mano destra, come per indicare allo spettatore come deve fare.

Quest'atto, che attirerà l'attenzione dello spettatore, permetterà alla mano sinistra, che s'è tirata un po' indietro, di deporre le monete nella taschina. Questo deposito vien protetto dalla falda dell'abito.

La mano sinistra una volta libera si presenta aperta senza affettazione.

— Benissimo così — direte allo spettatore. — All'opera!

Aggiungendo alla posizione di slanciare, la parola — *Passa!* — qualunque sia la risposta dello spettatore, il giuoco può dirsi fatto; giacchè facendosi contare le monete da quell'individuo, si prenderà segretamente sulla tavola una moneta per nascondersi nella mano destra, e avvicinandosi allo spettatore, quando sta per finire di contare, gli si farà vedere che non si trovarono che ventinove monete, poichè non ne furono aggiunte che nove.

Filtrazione delle monete.

Questo giuoco è grazioso e la sua esecuzione non è di grande difficoltà.

Si prenda a prestito due fazzoletti un po' grandi, e due monete da cinque lire, che si deporranno davanti, sopra ad un tavolino con un solo piede.

Prendasi poi una di queste monete, tenendola verticalmente in cima alle dita della mano sinistra e coprendola con un fazzoletto, in modo che i quattro angoli pendano ugualmente da ogni lato.

Qui sta il giuoco di mano, la cui spiegazione, è questa:

1.° Per mostrare questa moneta, rovesciate la mano destra colla palma in aria, ed attraverso al fazzoletto prendete la moneta fra l'indice ed il medio.

2.° Le dita della mano sinistra abbandonano la moneta e discendono sotto al fazzoletto di alcuni centimetri.

3.° La mano destra, che tiene sempre la moneta, si volge da destra a sinistra, rotola il fazzoletto intorno al medio e presenta in tal modo la moneta alla mano sinistra e questa se ne impadronisce attraverso al fazzoletto.

4.° Una volta afferrata la moneta, ritirate il medio della

mano destra dalla piega in cui si trova impegnato, e con quella mano, rialzando uno dei lati del detto fazzoletto, mostrate che v' è dentro la moneta.

Per questa dimostrazione fa bisogno d' una certa sveltezza, imperocchè la moneta è al di fuori del fazzoletto.

5.° Mentre la mano sinistra tiene sempre la moneta, rovesciatela in modo da lasciar ricadere tutti i capi del fazzoletto.

Se avete operato bene, la moneta, invece d' essere in mezzo al fazzoletto, non è che a fianco, nascosta da una piega, come appunto abbiamo detto or ora.

6.° Questa piega è volta verso di voi e non può essere veduta dagli spettatori. Tuttavia, per meglio dissimularla, attortigliatela un po' e pregate qualcuno di tenere sulla punta delle dita, il fazzoletto così disposto.

Prima di occuparsi del secondo fazzoletto, prendete segretamente nella taschina un' altra moneta da cinque franchi, che impalmerete nella destra col consueto sistema.

7.° Prendete con questa mano la seconda moneta di cinque franchi rimasta sulla tavola, ed introducetela nell' altro fazzoletto.

8.° Protetto dal fazzoletto, aggiungete la moneta impalmata a quell' altra.

9.° Prendete colla sinistra, attraverso al fazzoletto, le due monete riunite e lasciate pendere il detto fazzoletto.

10.° Afferrando poscia, colla destra, il fazzoletto al basso, allentate una delle due monete tenute nella mano sinistra. Questa moneta è fermata nel fazzoletto dalla mano destra.

11.° Pregate qualcuno di voler tenere orizzontalmente il fazzoletto e di afferrarlo ai due punti dove lo tenete voi stesso. Quella persona ben sente, attraverso al fazzoletto, la moneta che tiene nella mano sinistra, ma non sospetta la presenza di quella che è in libertà presso la mano destra.

12.° Avvicinatevi alla persona a cui deste il primo fazzoletto e fate vedere che afferrate la moneta attraverso al fazzoletto stesso. Questo lo terrete un po' più in basso, in modo che per mostrare la moneta non avrete che a farla uscire dalla piega ove stava racchiusa. Ciò fatto, fingete di mettere la moneta nella mano sinistra e impalmatela; poi, aprendo questa mano nella direzione del fazzoletto, direte: — *Passa!*

La persona, conformandosi alla raccomandazione che le avete fatto, allenterà la moneta della mano sinistra, perciò il fazzoletto, rovesciandosi, permetterà alle due monete di

riunirsi e d'annunziare col loro urto che la moneta che s'era finto di lanciare è arrivata.

Le monete sapienti.

Si fa minutamente esaminare dal pubblico un bicchiere di cristallo a calice; terminato questo esame, si depone il bicchiere sopra ad un libro posto esso pure sulla tavola. Questo intervento del libro, è per evitare ogni supposizione di comunicazione fra il bicchiere e la tavola.

Si prende a prestito un pezzo da cinque lire, lo si fa segnare, e lo si pone nel bicchiere.

Al comando del giocoliere, la moneta si metterà a danzare a tempo colla musica, e risponderà con *Sì* o con *No*, a tutte le domande che le son fatte. Dicendo *Sì*, la moneta salterà una sola volta nel bicchiere: dicendo *No*, rimarrà immobile.

Per eseguire questo giuoco la moneta dev'esser fissata all'estremità, ad un filo di seta nera coll'ajuto d'un po' di cera vergine. L'aiutante posto dietro un paravento, o in una camera vicina, o nella quinta d'un teatro, tirando il filo, farà ballare la moneta, facendola rispondere secondo il bisogno del giuoco.

Ad evitare che l'aiutante non rovesci il bicchiere, tirando il filo, questo verrà passato in una piccola fibbia fermata da uno spillo, e appuntato sul taglio del cartone della coperta del libro.

Presentandosi al pubblico si terrà in mano il libro presso il quale è fermata l'estremità della seta; dopo di che il successo del giuoco sta nelle mani dell'aiutante.

Terminato il giuoco, si toglie la cera coll'unghia e si restituisce la moneta.

La si fa anche danzare, servendosi d'un bicchiere il cui piede sia forato. Un piccolo pezzo d'acciajo che esce dalla tavola coll'ajuto d'un filo tirato dall'aiutante, passa attraverso il piede del bicchiere e solleva la moneta.

Si comprenderanno facilmente da tutti, le grandi risorse che si possono trarre da questo giuoco: la moneta, potendo in certo modo parlare, diventa un agente misterioso, che produce dei prestigî e delle divinazioni di cui il giocoliere

sembra non essere altro che l'interprete. Si può far dire, per esempio, alla moneta, la carta scelta segretamente da qualche persona, il numero delle monete contenute in un borsellino, l'ora che segna un orologio, ecc.

Il prestidigitatore, coll'ajuto della *carta forzata* — che si vedrà più avanti, dove si parla dei giuochi colle carte — indicherà all'aiutante il numero dei colpi che deve battere.

Le monete nei cappelli.

1.° Fatevi prestare due cappelli e due pezzi da cinque lire.

2.° Deponete i cappelli sopra ad una tavola, a dieci centimetri circa l'uno dall'altro, e fate segnare le due monete.

3.° Marcate che siano, si prendono colla mano destra, e nel mentre si finge di metterle nella sinistra, s'impalmano.

4.° Con la stessa mano destra in cui sono nascoste le monete, prendete il cappello di destra, tenendolo in modo che le monete siano appoggiate alla fodera interna, e rovesciandolo, mostrate che dentro non c'è nulla.

5.° La mano sinistra è rimasta chiusa come se contenesse le due monete: posatela al disopra del cappello di sinistra avanzandola un po' nell'interno. Poi, dopo una spiegazione a piacere, direte: — Io metto queste due monete in questo cappello! — (Quello di sinistra). Quindi aprite la mano sinistra, che rialzate tosto per mostrare che è vuota.

Nello stesso tempo che s'è fatta l'apertura di questa mano, lascerete cadere nel cappello di destra, le due monete ritenute dalla mano destra, sulla parete interna del cappello.

Questi due movimenti simultanei formano una completa illusione, ed è impossibile che lo spettatore non si figuri che le monete non sieno cadute davvero nel cappello di sinistra.

Il seguito del giuoco va da sè; si annunzia che si faranno uscire le due monete dal cappello di sinistra per passare in quello di destra. Si allontanano i due cappelli l'uno dall'altro, si simula un'influenza della bacchetta, si pronunziano alcune parole cabalistiche, ed il giuoco è fatto.

La moneta d'oro nel pane.

Questo giuoco oltre ad eseguirlo in una sala, si può fare anche ad un banchetto d'amici, cui si voglia fare una gradevole burla.

Quando si è seduti a tavola, e che si è spiegata la propria salvietta, quando tutti possono prestarvi attenzione, prendete il vostro pane, e facendo sembiante di pesarlo colla mano direte: — È strano, questo pane mi sembra più pesante di quanto ordinariamente debba essere!

Poi lo rivolgerete in ogni senso, ciò che servirà a fare osservare indirettamente che in esso non c'è veruna apertura. Quindi lo romperete, e vi farete trovare nel mezzo una moneta da venti lire, con sorpresa di tutta la conversazione.

Ecco adesso la spiegazione del come s'eseguisce questo giuoco:

Mentre si rivolge il pane per farlo vedere, si tiene una moneta d'oro nella mano destra, e quando ci si prepara a romperlo, la si lascia sdrucciolare fino sulla punta delle dita di questa, che si trova allora sotto il panetto.

Quel pane essendo tenuto dalle estremità, si piega rialzando un poco le estremità in aria. Tale piegamento determina in mezzo al medesimo ed al disotto di esso una fessura, nella quale s'introduce destramente la moneta d'oro, spingendovela colle dita.

Si comprende facilmente come, rivolgendo il panetto dal lato opposto e rompendolo affatto, si possa vedere la moneta d'oro che vi si è introdotta.

Si può, invece d'una moneta da venti franchi, introdurvi una moneta di cinque franchi, ma è più difficile.

Una volta i prestidigitatori avevano l'abitudine, prima di dare le loro sedute in una città, di fare alcuni scherzi piacevoli ad alcuni bottegai, allo scopo di solleticare la pubblica curiosità. L'esercizio or ora descritto era spesso da essi impiegato nelle botteghe dei fornai, e dei pasticcieri. Dopo aver trovato quella moneta in un panetto od in una chicca, se la tenevano nascosta in mano, e potevano in tal modo colla stessa moneta fare il giuoco più volte.

Sparizione di una moneta suggellata.

Si rinchiude una moneta in un pezzo di carta, che si suggella, e si presenta agli spettatori per un accurato esame. Il giocoliere la pone quindi sulla tavola, agita la sua bacchetta colle solite formole magiche, senza però toccare la carta, e prega alcuno degli spettatori di prendere la carta ed aprirla: con universale stupore si troverà vuota e la moneta sparita. Lo stesso artista crollando il capo fa conoscere la sua sorpresa, e sembra imbarazzato nel pensare come possa ritrovare la moneta sparita, e guarda da lontano. Ma ad un tratto si alza risoluto dal posto, va alla tavola vicina, prende la moneta rifugiata colà e la presenta all' adunanza.

Questo giuoco dipende pure da illusione prodotta dalla destrezza. L' artista vi si era già preparato, e tra i suoi arnesi aveva nascosto un eguale involto di carta, ma vuoto, suggellato anche col medesimo suggello. Dovendo essere tale involto molto piccolo, si può facilmente nascondere nella mano, quando dalla tavola vicina si vanno a prendere carta, ceralacca, suggello e lume acceso.

Dopochè l' involto con la moneta chiusa è stato presentato agli spettatori, perchè esaminino se realmente la vi sia, egli ritornato dietro alla tavola, scambia i due pieghi e pone il vuoto sulla tavola, nascondendo l' altro sotto la bacchetta magica, nella mano. Quando poi egli si volta e va alla tavola vicina, con tutta facilità può, inosservato, aprire prontamente l' involto, levare la moneta e consegnarla agli spettatori.

La pioggia delle monete.

Entrando in scena voi tenete un pezzo da cinque lire impalmato fra il pollice e la nascita dell' indice col processo della sparizione all' italiana, a pag. 49. Nello stesso tempo avete messo preventivamente nella taschina di sinistra altre sette monete di cinque lire.

— Volete, o signori — dite — darmi un cappello?

Quando ve lo si dà, accettatelo colla mano destra, e men-

tre nel voltarvi, il vostro corpo maschera la mano sinistra, togliete dalla taschina le sette monete da cinque lire. Prendete poscia il cappello con quest' ultima mano, in modo d' applicare le monete lungo la fodera interna: il pollice all' infuori, le altre quattro dita dentro il cappello.

— Quest' esperimento — direte — è molto difficile, imperocchè si tratta nientemeno che di battere moneta. Pure voglio provarmici, giacchè volere è potere, dice Smiles. E, infatti, o signori, non vedete questa moneta da cinque lire che sta per bruciarsi alla fiamma di questa candela? Afferriamola!

Dicendo queste parole, avvicinate la mano alla candela e in quell' istante fate sdrucciolare la moneta sulla punta delle dita.

— Eccola — dite — oh! essa è ancor calda: la metto in questo cappello!

Nel momento in cui mettete la mano destra nel cappello, come per deporvi la moneta, ritenete questa coll' impalmaggio all' italiana, ma nello stesso tempo lasciate risfuggire dalla mano sinistra, una delle sette monete che ritenevate lungo il cappello. Se questi due movimenti sono fatti a proposito, l' illusione è completa, e ciascuno deve credere che è proprio la moneta della mano destra quella caduta nel cappello. Avvicinandovi poscia ad una signora, dite:

— Perdono, signora, volete permettermi di prendere questa moneta che scorgo nel vostro fazzoletto?

Fingete di ritirare una moneta di cinque lire da una delle pieghe del fazzoletto, mentre che in realtà farete comparire quella che è nascosta nella mano, come avete fatto prima per la candela. Fingendo ancora di rimettere questa moneta nel cappello, collocatela come precedentemente all' impalmaggio, e lasciate sfuggire una delle monete dalla mano sinistra. Ricominciate questo esercizio per le cinque altre monete, che farete mostra di trovare sotto il bavero d' un abito, nei capelli d' un ragazzo, sotto un ventaglio, sotto uno scialle, nell' aria, al volo, ecc.

Quando le sette monete della mano sinistra sono tutte cadute nel cappello fingete di trovarne un' ultima in un luogo qualunque, ma questa volta è la moneta della mano destra che mettete realmente nel cappello.

PARTE QUARTA

GIUOCHI DI DESTREZZA COLLE CARTE.

Principii generali.

Di tutti i giuochi di prestigio prodotti dalla destrezza di mano, quelli di carte sono, senza contradizione, i più divertenti ed i più generalmente gustati.

Essi hanno il vantaggio di non esigere, per la maggior parte, alcun preparativo, e di potersi eseguire all'improvviso.

Un mazzo di carte si trova dovunque, e si può con questo solo mezzo ed una certa dose di destrezza, distrarre gradevolmente un'intiera società.

I giuochi di carte possono dividersi in due categorie ben distinte, cioè: I giuochi di combinazione ed i giuochi di destrezza.

I giuochi di carte basati su delle combinazioni, hanno due inconvenienti:

1.° Trovansi descritti in molti libri, e quindi per quanto possano essere sorprendenti, sono sempre conosciuti da un grande numero di persone.

2.° L'esecuzione ne è facilissima.

I giuochi di destrezza, al contrario, offrono all'operatore dei grandi vantaggi, fra i quali si possono citare i seguenti:

1.° Non sono conosciuti che da un piccolo numero di persone.

2.° Si possono variare all'infinito.

3.° Le risorse che presentano, permettono di cavarsela

onorevolmente da un imbarazzo, occasionato in conseguenza d'uno sbaglio assoluto d'esecuzione o della cattiva volontà di uno spettatore.

Ora pertanto, prima d'entrare nei giuochi particolari di carte, parleremo dei principii diversi che li regolano. Questi principii sono di tre sorta, cioè:

1.° I principii generali.
2.° I principii particolari.
3.° I principii speciali.

I principii generali s'applicano a tutti i giuochi di carte pei quali bisogna impiegare della destrezza; quelli particolari — è facile comprenderlo — non servono che per certi esercizi; gli altri infine, i giuochi speciali, che si potrebbero anche chiamare *fioriture brillanti*, non hanno altro scopo che quello di far risaltare la destrezza delle dita dell'operatore.

Principii generali.

Il salto di taglio. Il salto di taglio è il più importante degli artifizj impiegati nell'esecuzione dei giuochi di carte; giova dunque occuparsi di questo esercizio prima d'ogni altro. Ecco come si eseguisce:

1.° Tenete il mazzo di carte colla mano sinistra e dividetelo col mignolo in due parti press'a poco uguali (fig. 13).

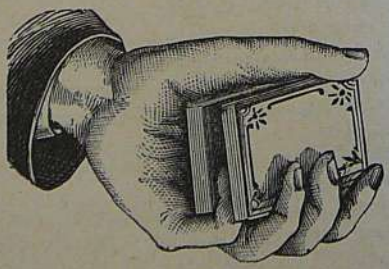


Fig. 13.

2.° Coprite il mazzo colla mano destra e serrate l'estremità del mazzetto inferiore fra il pollice ed il medio di questa mano (fig. 14).

3.° Coll'ajuto del mignolo e del medio della mano sini-

stra, trasportate il mazzetto superiore facendolo passare lestamente e senza rumore sotto il mazzetto inferiore.

Ecco in qual modo dev' esser fatto questo movimento:

Nell' istante in cui le dita della mano sinistra trasportano strisciandolo, il mazzetto superiore, quelle della mano

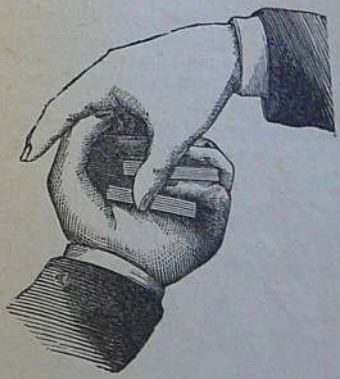


Fig. 14.

destra, spingendo il mazzetto inferiore verso la nascita del pollice, gli fanno fare in quel punto, un movimento di cerniera che dà facilità al mazzetto superiore di passare al disotto (fig. 15).

Togliendo la mano destra che serve a mascherare l' operazione, si vede il luogo che debbono occupare le carte nel momento in cui i mazzetti cangiano di posizione, e si comprende come il mazzetto che si trovava al disotto passi sull' altro.

Quando il mazzetto superiore è giunto a collocarsi nel cavo della mano, il mazzetto inferiore deve ricadere su questo, in modo da non formare più che un mazzetto solo.

Questi diversi movimenti debbono essere eseguiti colla stessa prontezza come se ne formassero uno solo. Un frequente esercizio li farà fare in meno d' un minuto secondo.

Per dare un solo esempio dell' utilità del salto di taglio, suppongasi che dopo aver fatto cavare una carta del mazzo, ed avercela fatta rimettere, si desideri ritrovarla facilmente; ecco come farete:

Uscita una volta la carta dal mazzo, separate le carte in due mazzetti, che terrete pochissimo lontani l'uno dall'altro.

Fate mettere la carta sul mazzetto della mano sinistra e copritelo subito col mazzetto della mano destra: ma, nello stesso tempo, avrete avuto cura d'introdurre furtivamente il mignolo sotto il mazzetto superiore, il che divide insensibilmente il mazzo in due.

Se ora fate saltare il taglio, conformandovi all' istruzione precedente, la carta scelta si troverà sul disopra del mazzo.

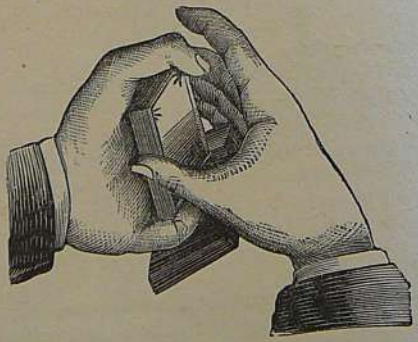


Fig. 15.

Si vedrà a pag. 69, come coll'ajuto d'un *falso miscuglio*, sembra si mescoli questa carta colle altre, mentre non la si perde di vista.

S'osservi però che non bisogna far mai saltare il taglio immediatamente, dopo aver fatto mettere la carta nel mazzo; si deve aspettare per ciò che i sospetti — che non possono mancare di suscitarsi a questo momento — si siano dissipati; a meno che tuttavia, non siate pervenuto a poter fare questa operazione in modo invisibile.

Si troverà a pag. 81 il modo di far saltare il taglio con una mano sola.

I falsi miscugli. Il falso miscuglio è un artifizio che serve a sviare i sospetti che gli spettatori possono concepire sulle disposizioni prese per l'esecuzione d'un giuoco di carte. Vi sono quattro principali miscugli, che hanno tutti la loro utilità particolare, e che descriveremo a uno per volta.

a). *Miscuglio alla francese.* Quando, in un giuoco, si è fatta passare una carta sul mazzo e che si desidera di non perderla di vista, s'impiega il miscuglio alla francese. Ecco come s'eseguisce quest'operazione:

1.° Avendo il mazzo nella mano sinistra, prendasi anzitutto colla mano destra, la carta che si desidera conservare.

2.° Fate passare successivamente su questa carta quattro o cinque carte, poi quattro o cinque altre, e così di seguito finchè tutto il mazzo si trovi nella mano destra: ma ogni volta che si fa questa sovrapposizione di piccoli mazzetti sulla carta riservata, si finge d'introdurre parimente un mazzetto al disotto, ciò che si simula, mercè lo sfregamento d'un mazzetto sull'altro.

3.° Riprendete il mazzo colla mano sinistra e fate passare una seconda volta le carte nella mano destra, mercè lo stesso miscuglio, che si fa allora veramente, mettendo sulla prima carta quattro o cinque carte al disopra ed altrettante al disotto, sino alla fine del mazzo. Quando questo miscuglio è terminato, la carta di riserva è ritornata la prima.

Si comprenderà che si può impiegare questo falso miscuglio per conservare parecchie carte: non si deve far altro che riunirle in un mazzetto ed agire con esso come se si trattasse d'una sola carta.

b). *Miscuglio all'italiana.* Questo miscuglio è dei più semplici e facili ad eseguirsi.

Si divide il mazzo in due parti, che si tengono in ogni mano spiegate in forma di ventaglio, poi s'inseriscono le carte le une dopo le altre e si mescolano veramente; tuttavia si ha cura che la prima carta del mazzo, resti sempre al suo posto. Si tratta perciò d'inserire sempre al disotto di questa carta e mai al di sopra.

Ciò che venne ora spiegato per la conservazione d'una carta, può come nell'esempio precedente, servire per conservare parecchie carte; occorre per far questo che le carte non siano separate nel miscuglio.

c). *Miscuglio parziale.* Quando si ha un certo numero di

carte da conservare, una dozzina per esempio, sarebbe pericoloso pel buon successo del giuoco di esporsi ad adoperare uno dei miscugli precedenti; ci si serve allora del miscuglio parziale, la cui esecuzione offre maggior sicurtà e naturalezza. Ecco come si eseguisce:

Si fanno passare col taglio, sotto il mazzo, le dodici carte da conservarsi, avendo cura di tenere il mignolo fra questo mazzetto e quello di sopra. Si mescolano allora le venti carte superiori, e quando si arriva al mazzetto riservato, lo si trasporta sul disopra del giuoco, il che sembra la continuazione del miscuglio.

d). *Miscuglio a ventaglio.* Il ventaglio è un miscuglio utilissimo per conservare tutte le carte nello stesso ordine in cui sono state organizzate.

Per ciò fare, occorre:

1.° Spiegare il mazzo a ventaglio e farne due parti che si tengono una per mano.

2.° Coll'ajuto delle dita della mano destra, che si fanno muovere, far passare le carte da questa mano sotto il mazzetto della sinistra, ciò che produce l'effetto d'inserire le carte le une nelle altre.

Le carte non si trovano così mescolate, ma stanno nella posizione che occuperebbero, se il mazzo fosse stato tagliato; importa adunque di ricominciare quell'operazione affinchè i due mazzetti riprendano il posto che occupavano primitivamente.

Per produrre un'illusione completa è necessario, facendo questo grazioso miscuglio, di tenere le carte verticalmente. Il sotterfugio è in tal modo mascherato meglio (fig. 16).

La carta forzata. Un prestidigitatore, presentando un mazzo di carte, deve poter far prendere la carta che gli piace, senza che lo spettatore possa esimersene: questo è ciò che si chiama la *carta forzata.*

Senza dubbio l'operazione presenta alcune difficoltà ed esige soprattutto una grande astuzia nella mente e nelle dita: ma quando ci si è sufficientemente esercitati si può essere sicuri di una completa riuscita. In ogni modo la difficoltà di questo esercizio viene compensata dalla sua importanza. Ecco intanto come si eseguisce:

Dopo di aver messo sul disopra del mazzo la carta che si desidera far prendere, la si fa passare col taglio nel

mezzo, avendo cura di conservare il mignolo fra i due mazzetti.

In questa disposizione, e prima anche di svolgere le carte, avvicinatevi ad uno degli spettatori chiedendogli colla maggior possibile bonomia: — Volete farmi il favore di *prendere* una carta?

Si noti che si dice *prendere* e non *scegliere*.

Lo spettatore s'apparecchia a soddisfarvi; fissa gli occhi sul mazzo, e vedendolo appena aperto, avanza una mano incerta e si ferma come per pregarvi di facilitargliene i mezzi.

Fig. 16.

Una volta conosciuta questa determinazione, aprite il mazzo leggermente a ventaglio, lasciando un po' più di vuoto sulla carta da forzare che sulle altre.

Questo vuoto dev'essere certamente un'attrattiva per lo spettatore, e nessuno dubita che il suo pensiero non abbia seguito i suoi occhi.

Sarebbe tuttavia una sciocchezza il presentare immediatamente questa carta, e si arrischierebbe in tal modo di risvegliare dei sospetti; per il che, quando lo spettatore avvicina la mano verso il mazzo, dovete anzitutto fargli passare rapidamente davanti alle dita una dozzina di carte, come per offrirgliele, e nel momento in cui il suo pollice ed il suo indice, dopo essersi aperti si apparecchiano a prendere una carta qualunque, fate in modo che la carta forzata si trovi precisamente in posizione d'essere afferrata; poi, per evitare ogni determinazione contraria, appena toccata la carta, ritirate adagio adagio il mazzo verso di voi.

Occorre perfezionarsi nell'esercizio della carta forzata, essendo necessario in moltissimi giuochi di prestidigitazione, compresi quelli con apparati meccanici.

Carta forzata con una sola mano. Gli abili fanno talvolta cavare una carta con una mano sola; perciò presentano il mazzo spiegato sotto forma di ventaglio a foglietti uguali e riavvicinati, lasciando un po' più di spazio sulla carta che desiderano far prendere. È raro che lo spettatore non sia influenzato da quel vuoto. In questo caso, come nell'esempio precedente, bisogna serrare fortemente le carte del mazzo, eccetto la carta da forzare. Lo spettatore, senza rendersi conto dell'intenzione del prestidigitatore, sentendo una resistenza, si lascia andare a prendere la carta forzata, che estrae più facilmente.

Carta forzata a giuoco libero. L'influenza dello spazio per la scelta d'una carta è tale, che se voi stendete il mazzo su d'una tavola in un modo uguale, lasciando tuttavia un po' più di spazio sulla carta da forzare che sulle altre, e che voi impegnate uno spettatore a prendere una carta, molto probabilmente egli sceglierà quella che avrà più particolarmente colpiti i suoi occhi.

Filar la carta all'uso moderno. Non c'è nulla di così sorprendente quanto l'effetto d'una carta ben filata.

Il prestidigitatore si tiene fra le sue dita una carta che fa vedere; improvvisamente questa carta si trova cangiata in un'altra.

Ecco come s'eseguisce quest'abile operazione:

1.° Prendete fra il pollice e l'indice della mano destra una carta che mostrate agli spettatori e che chiameremo n.° 2; cioè due punti.

2.° Tenete, durante questo spazio di tempo, il resto del mazzo nella mano sinistra, avendo cura di lasciar pender

fuori la carta che dev' essere cangiata contro quella che si trova nella mano destra; questa carta sarà il n.º 1; cioè un punto.

3.º Nel mentre discorrete, avvicinate dolcemente la mano destra alla sinistra, e posate la carta n.º 2 sul n.º 1, come si vede nel nostro disegno (fig. 17).

4.º Afferrate vivamente le due carte ad un tempo fra il pollice e l' indice della mano destra, ed imprimete loro un movimento inverso di sdrucciolamento: cioè a dire fate avanzare sul mazzo il n.º 2, mentre che ritirate il n.º 1.

La mano destra, lasciando allora sul mazzo la carta n.º 2, strascina quella n.º 1, e s' allontana dal mazzo con essa.

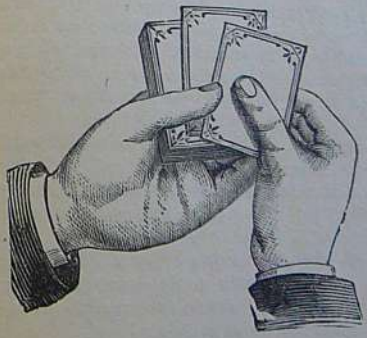


Fig. 17.

Questo movimento, che fummo obbligati di separare per farlo ben comprendere, dev' essere eseguito in una sola volta e colla prontezza del baleno.

I prestidigitatori, nell' istante in cui la carta è sostituita, invece d' allontanare la mano destra dal mazzo, indietreggiano la mano sinistra, scostandola dalla destra; ciò che dissimula completamente l' operazione.

Questo esercizio, quando sia bene eseguito, diventa impercettibile, anche davanti agli occhi più attenti. In una parola, vien fatto invisibilmente.

Filar la carta all' uso antico. Questo processo è molto meno sottile del precedente: ma in compenso è molto più facile ad eseguirsi; è forse per questa ragione che è adottato da molti prestidigitatori.

La manipolazione del medesimo è complicata e necessita un certo gesticolamento per mascherarla. È bene tuttavia di esercitarsi a questo principio che può essere utile in certe circostanze, quando si ha bisogno di scambiare parecchie carte con una sola: sostituzione che non può eseguirsi col metodo precedente.

Ecco come si adopra:

1.° Prendete nella mano destra, fra l' indice ed il medio, la carta che volete filare chiamandola n.° 1.

2.° Avendo il mazzo nella mano sinistra fra il pollice e l' indice, e conservando le altre tre dita di questa mano allungate, lasciate, fra il medio e l' indice, un intervallo sotto forma di una pinzetta pronta ad afferrare, e fate in modo che la carta da sostituirsi, che è sul mazzo, e che noi chiameremo n.° 2, si trovi un po' avanzata verso la mano destra.

3.° In un gesto, motivato il più che sia possibile dalla conversazione, afferrate prestamente, col pollice e l' indice della mano destra la carta n.° 2, e nello stesso tempo collocate il n.° 1 fra l' indice ed il medio della mano sinistra, sotto il mazzetto di carte.

Toglier via una carta. Primo sistema. Per eseguire questo esercizio si tiene anzitutto nella mano sinistra, la carta da togliersi via, ponendo questa diagonalmente sulle altre ed un poco avanzata verso la destra.

La mano destra, posandosi su questa carta, se ne impadronisce, serrandola fra le ultime falangi delle quattro dita superiori e la nascita del polso. Si facilita l' applicazione della carta in questo luogo, spingendola col medio della mano sinistra.

In questa circostanza la carta è un po' curvata.

La mano rinchiudendo così una carta, non potrebbe rimaner naturale; per il che, quando l' occasione lo permette, si nasconde questa contrazione afferrando la bacchetta, o qualunque altro oggetto che obblighi a chiudere la mano.

Si può, dopo aver impalmato la carta, presentare il mazzo con questa stessa mano ad una persona con preghiera di mescolarlo. Questo movimento è ardito, e può destar sospetto,

Si comprende facilmente come, mercè lo stesso principio, si possan fare sparire parecchie carte.

Il lettore troverà forse meraviglioso che si possa tener nascosto in mano un certo numero di carte senza che siano vedute; ciò che dovrà sorprenderlo di più, si è che un prestidigitatore svelto, possa, con quella mano medesima in cui sono nascoste le carte, tagliare il mazzo, prendere un candeliere, presentare il mazzo a tagliare, e sempre tagliando, gesticolare senza alcun impaccio.

Secondo sistema. Questo processo ha sul precedente questo vantaggio: che la mano che fa sparire non ha bisogno d'esser curvata, e la rigidità di questa mano può essere dissimulata ben più facilmente, sia gesticolando, sia anche lasciando cadere naturalmente il braccio destro lungo il corpo.

Eccone la descrizione:

Le carte, essendo nella posizione indicata come fu detto precedentemente — cioè la carta da togliersi, nella mano sinistra posata diagonalmente sulle altre ed un po' avanzata verso la destra — si fa sparire la carta serrandola fra il pollice e il mignolo della mano destra.

Terzo sistema. Per questa sparizione la carta da fare sparire dev'essere sotto il mazzo, separata dalle altre carte dal mignolo della mano sinistra, come nella posizione indicata per far saltare il taglio.

Prendendo il mazzo per le estremità, fra il medio ed il pollice della mano destra, lo si separa dalla carta del disotto, avanzandola verso l'infuori della mano.

La carta che si tratta di conservare, deve esser posta abbastanza all'indietro delle altre carte, per essere nascosta nella mano sinistra; per il che, quando si prende il mazzo per la parte superiore onde presentarlo a mescolare, non si ha più che a chiudere leggermente il pollice sull'estremità della carta, per sottrarla del tutto agli sguardi, ed a lasciar cadere il braccio presso il corpo.

Se questa sparizione è bene eseguita, è di una perfetta naturalezza.

Del deporre una carta. Una volta in possesso delle carte da lui fatte sparire, il prestidigitatore deve, ad un dato momento, deporle sulle altre carte.

Quest'operazione è la più semplice di tutte.

Se — supponiamo — avete fatto sparire delle carte nel momento in cui davate a mescolare, ricevete il mazzo nella

mano sinistra e deponetevi sopra le carte fatte sparire, portando la mano destra come per riprenderlo.

Se il mazzo è rimasto sulla tavola, il deporvi la carta è molto più facile: perocchè quest'operazione si fa da se stessa raccogliendo il mazzo, o soltanto spingendolo colla mano stessa in cui tenete le carte fatte sparire. In questo caso, sempre attirando il mazzo verso di sè, si depongono su quel mazzetto le carte che si tengono in riserva, avendo cura di nascondere quest'operazione con tutta la larghezza della mano.

In questo esercizio, fatto in seguito al terzo metodo di sparizione, è il mazzo che va del tutto naturalmente a congiungersi alla carta fatta sparire, quando lo si riprende colla mano destra per metterlo nella mano sinistra.

La carta all'occhio. È sovente necessario di prendere cognizione d'una carta all'insaputa, e sotto gli occhi stessi degli spettatori.

Ecco pertanto come ciò si eseguisce:

Si mette il mignolo sotto la carta che si desidera conoscere; poi, con estrema prestezza, si apre il mazzo al posto in cui si trova questa carta, e d'un colpo d'occhio rapido se ne prende cognizione.

Principii particolari.

La carta pensata. L'esecuzione della carta pensata esige non solo una grande destrezza, ma anche molta furberia e soprattutto un grande spirito d'osservazione; se ne giudicherà dalla dimostrazione seguente:

1.° Cercate destramente nel mazzo una carta che possa esser facilmente notata, la donna di picche, per esempio, e mettetela al di sopra del mazzo.

2.° Fate passare questa carta col taglio in mezzo al mazzo, avendo cura di conservare il mignolo al di sopra, come fu detto a proposito a pag. 66 del salto di taglio.

3.° Avvicinatevi ad uno spettatore, e presentandogli il mazzo appena aperto, pregatelo di fissare segretamente la sua scelta su d'una carta.

4.° Sotto pretesto di mostrargli le carte, fatele passare tutte, le une dopo le altre, davanti ai di lui occhi, sdrucciolandole dalla mano sinistra nella destra. Quest'operazione deve farsi con bastante rapidità, perchè lo spettatore ne

vegga confusamente il colore, senza distinguerne la forma, ed in modo che quella che mostrate sia immediatamente coperta da quella che la segue.

5.º Una volta arrivato alla donna di picche, di cui voi conoscete il posto, grazie al vostro mignolo, fate su questa carta un tempo di fermata impercettibile, poi continuate a far passare il resto delle carte nella mano destra, agendo il più vivamente possibile.

Lo sguardo dell' operatore, guardando dal di sopra le carte che presenta, segue il movimento degli occhi dello spettatore; gli è dunque possibile di rendersi conto dell' effetto che produce ne' suoi tentativi d' influenza.

Che se lo spettatore conserva uno sguardo incerto sino all' arrivo della donna di picche, e che, in quell' istante, i di lui occhi, dopo essersi fissati su quella carta, abbandonano il resto del mazzo, certamente egli ha pensato la donna di picche.

Ma se la sua attenzione, la sua incertezza o la sua indifferenza si conservano sino all' ultima carta, si è ch' egli non ha fatto veruna scelta; allora è probabile che cercherà nella propria testa una carta che potrà non essere quella che gli avete presentata, a meno che, tuttavia, il ricordo di quella immagine, la sola ch' egli abbia veduta distintamente, non gli si presenti al pensiero.

Si noti però che bisogna aver cura di nascondere colla mano sinistra l' ultima carta del mazzo, che potrebbe attirare l' occhio dello spettatore e portar pregiudizio alla donna di picche.

Quest' operazione, fatta con destrezza ed intelligenza, riesce quasi sempre, e se ne possono trarre meravigliosi effetti.

Dire che un' operazione riesce quasi sempre è dire che può talvolta mancare: ma, siccome in prestidigitazione un giuoco deve sempre riescire, od almeno far sembiante di riescire, vi sono sempre per questo artificio delle scappatoie, le quali in caso d' insuccesso, rendono il giuoco così sorprendente, come se la carta pensata avesse avuto un effetto completo. Ma questa spiegazione non potendosi far qui, sarà riportata più avanti, dove si parlerà dei giuochi di carte in particolare.

Il taglio rovesciato. Si ha talvolta bisogno, per certi giuochi, d' organizzare il mazzo in modo, che divise in due parti press' a poco uguali, le figure siano rivolte le une presso

le altre. Il rovescio delle carte si presenta così dai due lati del giuoco.

Questa disposizione s'ottiene facendo saltare il taglio, cioè a dire che nel momento in cui, per questa operazione, il mazzetto superiore passa sotto l'altro, lo si rivolge in modo che le figure dei due mazzetti si guardino e siano sovrapposte.

Questa preparazione è generalmente fatta per tener luogo del salto di taglio, ed operare una sostituzione. Supponiamo che siansi poste sul mazzetto del disotto, delle carte che si vogliono fare sparire ad un dato momento; si colloca il mazzo nella mano sinistra sull'estremità delle grandi dita, e nel mentre si gesticola, si chiude la mano: la qual cosa facendo rivolgere il mazzo, colloca al disopra le carte del disotto, e reciprocamente.

La carta sdrucciolata. Sdrucciolare la carta è far credere che si prenda l'ultima carta del mazzo mentre se ne cava la penultima.

Ecco in qual modo s'eseguisce questa sostituzione:

1.° Tenete il mazzo nella mano sinistra pei lati, e fate vedere agli spettatori la carta del disotto, che supponiamo essere l'asso di quadri.

2.° Rovesciate il mazzo, colle figure al basso, e passate il dito medio della mano destra come per attrarre a voi la carta che avete appena allora mostrata.

3.° Con questo dito, leggermente umettato, spingete quest'ultima carta un poco all'indietro e tirate fuori la carta seguente.

Alcuni prestidigitatori — invece di servirsi del medio della mano destra per ispingere all'indietro l'ultima carta — impiegano le grandi dita della mano sinistra, che si trovano precisamente in quel momento sotto la carta.

Bisogna osservare, però, che questa sostituzione, che venne immaginata per tener luogo di quella della carta filata, è molto inferiore sotto il rapporto della naturalezza e dell'eleganza. Essa ha però su quella il vantaggio di non offrire alcuna difficoltà d'esecuzione.

La carta larga. È, come lo denota il suo titolo, una carta più larga di quelle in uso; introdotta in un mazzo, indica colle sue parti salienti, il posto in cui il prestidigitatore deve tagliare. In altre parole è un segno che serve a dividere il mazzo in un luogo disposto per l'esecuzione d'un giuoco.

Invece d'una carta larga, si può anche mettere una carta lunga. Vi sono anche dei casi in cui s'impiegano l'uno e l'altro di questi processi.

La carta larga è anche impiegata alcune volte per costringere lo spettatore a tagliare secondo la volontà del prestidigitatore.

Si possono mettere le carte ugnate al posto delle carte larghe, poichè esse sostengono la stessa parte. Supponiamo che tutte le carte siano più strette di due millimetri all'una delle loro estremità che all'altra, si comprenderà, che rivolgendo una o parecchie di queste carte, esse faranno sporgenza sulle altre e serviranno di segno per essere ritirate dal mazzo.

Il ponte. Il ponte si fa alla scopo di supplire la carta larga. L'effetto ne è esattamente lo stesso; le dita, invece d'essere influenzate nel taglio, dalle parti salienti d'una carta più larga delle altre, lo sono da un intervallo praticato in mezzo al mazzo.

Ecco come si prepara il ponte:

1.° Tenendo il mazzo colla sinistra pel mezzo, imprimetegli una forma curva, piegandolo sulla mano destra coll'indice della mano sinistra.

2.° Afferrate poscia soltanto la metà superiore del mazzo, e piegandolo sul pollice della mano sinistra che si trova al disopra in quel momento, datele una forma curva nel senso inverso del mazzetto inferiore.

3.° Ciò preparato, fate passare col falso miscuglio (pag. 70 *Miscuglio a ventaglio)* il mazzetto superiore sotto l'altro, come per mescolare il mazzo.

Le parti curve si incontrano allora, ed è, come già si disse, il vuoto prodotto da quei due archi che forma il taglio piuttosto in quel luogo che in un altro.

Le carte segnate. Si potrebbe credere che un solo piccolo punto collocato su ciascuna carta possa farle riconoscere tutte? Nulla è del resto più vero.

Sappiamo che le carte da giuoco hanno nella parte posteriore, dei disegni; ebbene, sono questi disegni che si utilizzano per dissimulare il segno di cui si tratta.

Il primo grosso punto dell'angolo a sinistra, per esempio, rappresenterà cuori, il secondo, discendendo, quadri, il terzo fiori, il quarto picche.

Se ora, ad uno di questi punti si aggiunge un altro

più piccolo segno, esso indicherà, secondo il luogo dove sarà stato posto, la natura e il colore della carta.

Questo punto, essendo collocato nella parte culminante del disegno, rappresenterà un asso; se volto a destra, un re; il terzo punto sarà una dama; il quarto un fante, e così di seguito sino al sette.

Si può parimenti con un solo punto appena percettibile indicare su carte bianche tutte le carte, a condizione di collocare questo punto a diverse distanze di cui l'occhio possa ben farci apprezzare la differenza.

Ecco il processo:

Bisogna supporre, a occhio, la carta divisa in otto parti nel senso della sua minore dimensione, ed in quattro di queste stesse parti sul lato più lungo a partire dall'angolo superiore, a sinistra. Le prime di queste divisioni indicheranno il valore delle carte, le altre il loro seme; il segno che fa conoscere la carta si colloca al punto d'incontro di due divisioni, come lo si vede nella fig. *a* (punto *M*).

Di primo acchito, sembrerà forse molto difficile di poter rendersi conto delle divisioni cui appartiene un punto isolato sul dorso d'una carta. Pure, ponendoci un poco di attenzione, si potrà ben persuadersi che il punto *M* che abbiam messo, per esempio, sulla carta rappresentata dalla fig. *a*, non può appartenere nè alla seconda, nè alla quarta divisione verticale, ma bensì alla terza, e medesimamente si vedrà che questo stesso punto si trova di contro alla seconda divisione orizzontale.

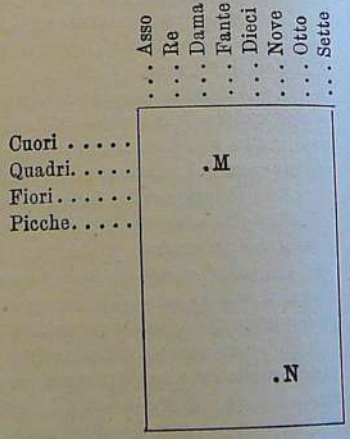


FIG. *a*.

La carta rappresenterà dunque una dama di quadri. È ben inteso che questo segno dev'essere parimente riprodotto dal lato opposto della carta, affinchè si possa vederlo, quand'anche la carta fosse rovesciata (punto *N*).

La corona. La corona è un ordine di carte che si ritiene a memoria.

Ecco la disposizione d'una corona di trentadue carte:

1. Re di picche.	9. Re di quadri.	17. Re di fiori.	25. Re di cuori.
2. Dieci di cuori.	10. Dieci di picche.	18. Dieci di quadri.	26. Dieci di fiori.
3. Otto di fiori.	11. Otto di cuori.	19. Otto di picche.	27. Otto di quadri.
4. Nove di quadri.	12. Nove di fiori.	20. Nove di cuori.	28. Nove di picche.
5. Fante di picche.	13. Fante di quadri.	21. Fante di fiori.	29. Fante di cuori.
6. Asso di cuori.	14. Asso di picche.	22. Asso di quadri.	30. Asso di fiori.
7. Sette di fiori.	15. Sette di cuori.	23. Sette di picche.	31. Sette di quadri.
8. Donna di quadri.	16. Donna di fiori.	24. Donna di cuori.	32. Donna di picche.

Disponendo le carte in tal modo, il taglio, per quanto ripetuto, non cangia menomamente l'ordine delle carte stesse.

Principii speciali.

Il salto di taglio con una mano sola. Il taglio con una mano sola serve di rado nell'esecuzione dei giuochi di carte, e non ha generalmente altro scopo che quello di mostrare la destrezza delle dita.

Di moderna invenzione ed elegante, si eseguisce senza rumore, quasi invisibilmente, e permette inoltre di vedere la carta del disotto senza che il pubblico possa accorgersene.

Quest'esercizio non è altro che il taglio colle due mani fatto con una mano sola.

Ecco come si eseguisce:

1.° Come nel taglio colle due mani, tenete il mazzo colla mano sinistra e separatelo in due parti col mignolo: ma invece di tenere le tre grandi dita sulle carte, come in quello, collocate l'indice verso l'estremità superiore del mazzo.

2.° Coll'ajuto del mignolo, rovesciate destramente il mazzetto superiore sul medio e l'anulare, mentre che nello stesso istante, prendete l'angolo del mazzetto inferiore fra il pollice e la nascita dell'indice per farlo rialzare e separare così dalla parte opposta.

3.° In questa posizione, non avete più che a chiudere il medio e l'anulare, per far passare il mazzetto superiore sotto il mazzetto inferiore.

È sottinteso che una volta il mazzetto superiore sia introdotto sotto l'altro, si uguagliano le carte in modo da presentare il mazzo come dovrebbe essere naturalmente.

Bisogna osservare che questa operazione è difficilissima: ma, per quanto impossibile sembri, allorchè s'incomincia, le mani finiscono per abituarsi a questa delicata manipolazione, e dopo un certo studio, si perviene a rendersene padroni.

Come si è detto, questo taglio è esattamente lo stesso di quello a due mani: presenta però il vantaggio di rendere quest'ultimo molto più facile a eseguirsi, quando, invece d'una mano, se ne impiegano due.

Filare la carta con una mano sola. Questo principio è di grande eleganza di presentazione; si deve considerarlo piuttosto come una fioritura che come un oggetto d'utilità, e per quanto abilmente si eseguisca, è impossibile dissimularne la manipolazione. È per queste ragioni che i prestidigitatori, lungi dal farne un mistero, cercano al contrario di farne notare la graziosa esecuzione.

1.° Tenete il mazzo nella mano sinistra, col pollice attraverso al mazzo e le altre dita semi-aperte.

2.° Spingete col pollice, all'infuori del mazzo, la carta disopra, finchè essa si trovi sopportata dal medio.

3.° Nel suo movimento di ritorno il pollice appoggia su la seconda carta per farla arretrare e liberarla dalla prima.

4.° Questa seconda carta, arretrando, si bilancia un poco, si solleva, e presenta un'apertura sotto la quale s'introduce la prima carta coll'ajuto del medio.

Giova notare però, che per l'esecuzione di questo principio, se non si hanno naturalmente umide le dita, bisogna bagnarle di nascosto.

Lo scoppiettìo delle carte. Quest'operazione ha per scopo di produrre colle carte un piccolo rumore di scoppiettìo o scricchiollo, che deve accompagnare certi giuochi di carte, e di dare alle illusioni un'apparenza di realtà. Trattasi, per esempio, di simulare il passaggio d'una carta da un luogo in un altro, si opera lo scricchiollo, nello stesso tempo che si pronuncia la parola sacramentale: — *Passa!*

Ecco ora come s'arriva a produrre questo scoppiettìo:

1.° Tenete le carte colla mano sinistra e col pollice attraverso al mazzo.

2.° Collocate l'indice ricurvo sotto il mazzo, e coll'estremità del medio, appoggiando sulle carte, fatele successiva-

mente curvare verso l'interno della mano. Le carte, rialzandosi a causa della loro elasticità, produrranno una specie di scoppiettio prolungato.

Si tratta di produrre questo piccolo rumore su d'una sola carta?

Si tiene questa carta colla mano destra fra il pollice e l'indice; poi, appoggiando su questo dito le tre altre dita di questa stessa mano, le staccate successivamente per farle ricadere sulla carta, e produrre, mercè un triplice colpo, lo scricchiolio in questione.

Le carte lanciate a distanza. Nulla dà più alta idea della destrezza d'un prestidigitatore di queste carte, così leggiere, mandate in una sala alla maggior distanza, e lanciate colla rapidità di una freccia.

Questa operazione dipende da un giuoco di mano abbastanza difficile a spiegare; lo si cerca talvolta a lungo, e quando lo si è trovato, si è meravigliati che sì lieve cosa presenti tanta difficoltà. Tentiamo tuttavia di spiegarne la manipolazione:

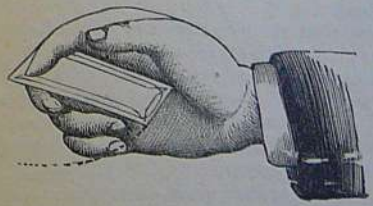


Fig. 18.

1.° Prendete la carta che volete slanciare, afferrandola verso il mezzo della sua larghezza ed al quarto della sua lunghezza circa, fra l'indice ed il medio della mano destra (fig. 18).

2.° Curvando poscia il pugno, e ravvicinandolo alla mammella sinistra, distendete vigorosamente il braccio, lasciando partire la carta nella direzione in cui volete mandarla. Ma, prima di abbandonare questa carta, le imprimete, tirando un po' indietro la mano, un movimento di rotazione che le è necessario per viaggiare, e senza il quale vi cadrebbe ai piedi.

Il raggiamento. Quest' esercizio è, senza contradizione, la più brillante di tutte le fioriture che si eseguiscono con un mazzo di carte.

Si tratta di far passare tutte le carte da una mano nell'altra, facendo loro sorpassare ad una ad una la distanza che separa le due mani. Più questa distanza è grande, più è grande la difficoltà.

Ecco come s' opera:

1.° Tenete il mazzo per le due estremità fra il pollice e le due grandi dita della mano destra curvandolo verso l' interno della mano. Così tenuto, il mazzo, tende a sfuggire dalle dita.

2.° Collocate la mano sinistra ad una certa distanza dalla destra, e continuando a premere il mazzo, le carte sfuggono, andando successivamente a collocarsi nella mano sinistra.

Bisogna osservare del resto che, più le carte sono grosse, più la loro resistenza dà loro maggior forza d' impulsione, e per conseguenza più è grande la distanza che si può far loro superare.

I prestidigitatori, cui questo esercizio è famigliare, giungono a far superare in tal modo alle carte da quaranta a cinquanta centimetri.

Le carte capovolte. Si colloca un mazzo di carte sulla tavola e si spiegano su d' una certa lunghezza; quindi si passa un dito sotto l' ultima carta, la si capovolge, e tutto il mazzo si capovolge tosto.

Ecco come s' eseguisce questo esercizio:

1.° Deposto il mazzo sulla tavola alla vostra destra, spiegatelo il più vivamente possibile, premendolo al disopra e spingendolo verso sinistra.

2.° Passate l' indice della mano destra sotto l' ultima carta e voltatela, seguendo col dito la direzione del mazzo. Questo movimento fa voltare tutte le altre carte.

È però importante, per la riescita di questo esercizio, d' osservare:

1.° Che la tavola sulla quale si opera, sia coperta d' un tappeto, onde presentare alle carte maggiore stabilità per mezzo dell' aderenza.

2.° Che le carte siano spiegate sulla loro lunghezza, in tal modo che la prima carta sia coperta press' a poco per due terzi dalla seconda, e così di seguito per tutte le altre.

Più le carte sono coperte, più l'effetto è sicuro: ma è anche meno meraviglioso.

Se l'ordine delle carte non si scompiglia, questa evoluzione può ricominciarsi dal lato opposto.

S'impiega questo esercizio con successo nella circostanza seguente:

Quando si spiega il mazzo sulla tavola per mostrare al pubblico che non havvi alcuna preparazione, lo si dispone nell'ordine indicato qui sopra e, voltandolo due volte, si dice: — Voi vedete che questo mazzo non è preparato nè da questa parte, nè da quest'altra.

Questa fioritura, abilmente eseguita, è di un bellissimo effetto.

Le carte raccolte. Come nell'esercizio precedente, si pone il mazzo sulla tavola verso la destra, appoggiandovici sopra; indi si spiega in circolo con un colpo di mano, dirigendo il movimento verso la sinistra.

Passando poscia la mano destra sotto la prima carta, si sdrucciola vivamente su tutte le altre, seguendo il circolo tracciato dal mazzo. Le carte, mercè quest'atto, si riuniscono tutte sulla mano e sono in tal modo raccolte in un sol colpo.

Lo spiegamento di queste carte differisce dal precedente in questo senso: che le prime sono spiegate sulla loro lunghezza, e le seconde sulla loro larghezza.

Sostituzione dei mazzi. Accade talvolta di dover cambiare un mazzo con un altro. Ecco in qual modo si fa questa sostituzione:

Il prestidigitatore deve avere nella parte posteriore dei pantaloni, una piccola taschina, dove anticipatamente avrà posto il mazzo che deve prendere in luogo dell'altro tenuto in mano.

Ad un dato momento, quand'egli si cattiva l'attenzione del pubblico colle sue parole, porta la mano sul fianco come per dare un momento di riposo alle sue manipolazioni, lascia cadere furtivamente il mazzo nella tasca profonda, e prende l'altro mazzo dalla taschina; dopo di che riconduce la sua mano sul fianco com'era preventivamente collocata.

Questi due movimenti, che in fatto non ne formano che uno, sono tanto più invisibili inquantochè vengono generalmente eseguiti col favore di alcune gesticolazioni, motivate dalla conversazione.

Trattandosi di cangiare un mazzo di carte posto sopra una tavola, farete così:

1.° Tenete il mazzo preparato nella mano destra, come abbiamo spiegato per l'impalmaggio delle monete a pag. 43.

2.° Prendete colla mano sinistra il mazzo che sta sulla tavola, come per esaminarlo, e copritelo coll'altro mazzo, collocando le mani l'una sull'altra.

Così nascosti, i due mazzi non ne formano che uno.

3.° Fate passare al disopra, per mezzo del taglio, il mazzo di sotto, e fatelo quindi sparire nella tasca profonda.

4.° Rimettete senza affettazione il mazzo sulla tavola.

Con questo sono stati esposti il più diffusamente che fosse possibile, tutti i principii atti a facilitar l'esecuzione de' giuochi di carte. Ora passeremo a trattare particolarmente questi giuochi medesimi, spiegando i più dilettevoli e di migliore effetto, lasciando ai nostri lettori il formarne dei nuovi, attenendosi a questi principii.

Chiaroveggenza del tatto nelle carte.

Questo giuoco, quantunque abbastanza semplice nella sua esecuzione, produce un gradevole effetto. Ecco come s'eseguisce:

1.° Presentate il mazzo a qualcuno, pregandolo di scegliervi una carta a sua volontà.

2.° Appena vi sarà restituito apritelo in due parti, facendo rimettere la carta nel mezzo.

3.° Fate saltare il taglio, perchè la carta passi la prima al disopra del mazzo.

4.° Impiegate un falso miscuglio, e terminate lasciando la carta al disopra. Tuttavia si può collocarla per la seconda, in modo, da poter mostrare che la carta scelta non è al disopra, nè al disotto.

5.° Pregate uno spettatore di permettervi di deporre il mazzo nella saccoccia di fianco al di lui abito, ch'egli avrà probabilmente vuotata.

Il mazzo, essendo così deposto verticalmente, vi è facile sapere da qual lato si trovi il disopra e il disotto.

6.° Quando a vostra richiesta si sarà designato il numero cui voi dovete far uscire la carta, vi sarà facile prendere delle carte dal mazzo sino al numero designato, termi-

nando colla carta posta al disopra per la prima, o la seconda.

Passaggio delle carte.

Ecco un giuoco che presenta un' illusione meravigliosa.

1.° Prima d' incominciarlo, abbiate cura di tenere impalmate nella mano tre carte, il cui rovescio ed il cui colore siano simili al mazzo di cui siete in procinto di servirvi.

2.° Esponete sul tavolo un giuoco di carte che porti ancora l' involto della fabbrica; pregate uno spettatore che vi si avvicini facendogli dissuggellare il mazzo, e verificare se è giusto. Poi direte: — Quante carte, signore, vi trovate?... — Trentadue. — Benissimo! Vogliate ora deporre questo mazzo sul tavolo... e dividerlo in due parti press' a poco uguali... A meraviglia! Scegliete, ve ne prego uno dei due mazzi... Questo? Perfettamente.

Si scosta l' altro mazzo col dosso della mano sinistra. Preso poi il mazzo che è stato scelto, pregate la persona di contare una ad una sulla tavola le carte che contiene, dicendogli: — Quante ve ne sono? — Quindici. — È un numero favorevolissimo all' esperimento... Ora prendete, vi prego, nelle mani queste quindici carte.

3.° Dicendo questo, deponete su quelle carte, le tre che avete impalmate, facendo colla mano un movimento verso la persona, come per avvicinare ad essa quel mazzo di carte ed allontanarlo da voi.

4.° Prendete in mano l' altro mazzo e contatene tutte le carte ad alta voce, lasciandole cadere una ad una sulla tavola. — Diciassette! — direte; terminando con un: — Va bene!

5.° Raccogliete il mazzo che rimane sulla tavola, e sempre dirigendovi ad una persona dell' assemblea, togliete tre carte, impalmatele e pregate qualcuno di tenere quelle diciassette carte (che realmente allora non sono che quattordici) per un istante, in mano.

6.° Ritornando alla tavola vi sbarazzerete delle carte, lasciandole cadere sia sulla servente, sia nella tasca profonda. Fatta finalmente verificare la quantità delle carte si troverà che uno avrà più tre carte, e l' altro se ne troverà meno tre.

Le carte che variano grandezza.

Questo giuoco è graziosissimo: ma in ragione della sua breve durata, può essere aggiunto al precedente, a cui serve come di complemento.

Ecco la maniera d'operare:

Si prende un mazzo di carte, si spiega nella mano sinistra in forma di ventaglio, poi si dice: — Si tratta d'ingrandirlo?

Si chiude il mazzo, e tirandolo un poco nel senso della sua lunghezza, si rimette nella mano sinistra e si spiega di nuovo, avendo cura di fare uscire un po' più le carte di mano. In tal modo il mazzo apparirà appena più grande.

Se si vuole più grande ancora, non si farà altro che raccogliere le carte come precedentemente, e spiegandole a guisa di ventaglio, farle uscire il più possibilmente dal mazzo, ciò che dà loro un' apparenza molto più grande.

Volendole poscia farle diventare più piccole, il mezzo è semplice; un piccolo colpo sopra, e il giuoco è fatto. Per far ciò si chiuderanno le carte, battendo sulla loro cima un colpetto colla destra, come se si spingessero entro se stesse; si spiegheranno poi a ventaglio, tenendole un po' più nascoste colle dita della mano sinistra.

Desiderandole più piccole ancora si chiuderà il mazzo, quindi si mostrerà spiegato a ventaglio, però ancor più nascosto dalle dita della mano.

Finalmente si può, collo stesso mezzo, ridurle tanto piccole che si veggano appena, e per riuscirvi si terranno le carte in modo che il pubblico, non vedendo che la loro estremità, sarà costretto a prenderle per piccolissime.

Bisogna però osservare che è molto importante di mettere sotto il mazzo un asso, perchè le parti della carta che sono visibili non possano, col volume del loro disegno, svelare l'inganno.

Tenendo sempre il mazzo così ridotto, vi si darà ancora al disopra un colpo colla mano destra, come per cacciarlo in se medesimo, poscia con la stessa mano impalmandolo, si chiuderà con la sinistra per lasciar credere che si ritenga in questa.

Colla mano destra, cioè dove vi è il mazzo impalmato, si prende un piattello, portando la sinistra al disopra del

medesimo, e dicendo: — Ora, eccolo sì piccolo, che è ridotto in polvere impalpabile ed invisibile!

Bisogna però che il piattello sia stato posto su di un bicchiere a calice, affinchè, nel caso in cui il pubblico sospettasse l'impalmaggio, non possa supporre che la mano, avvicinandosi alla tavola, vi abbia deposto il mazzo di carte.

Prendendo il piattello colla destra, si dissimula completamente l'impalmaggio.

Si deve, in questo giuoco, esercitarsi a spiegare vivamente le carte con un sol colpo di mano, come si farebbe con un ventaglio.

Se si trovasse però troppa difficoltà nella sua esecuzione, si può farla in altro modo: ma in questo caso non si diminuiscono le carte che una sola volta, e non si possono aumentare di grandezza. Ecco come s'opera:

Si dispone uno di quei piccoli mazzi di carte da fanciulli, che non hanno che circa quattro centimetri di lunghezza, in modo, che uno dei suoi angoli essendo attraversato da una puntina, le carte possano aprirsi a ventaglio senza timore di separarsi.

Questo mazzo è inoltre attaccato ad un filo di gomma elastica che lo riconduce nella manica, quando la mano lo abbandona.

Quando si vuol servirsi del piccolo mazzo per fare questo giuoco, lo si ritira dalla manica e lo si pone dietro di un mazzo di carte ordinario.

Il resto del giuoco s'indovina facilmente. Dopo aver mostrato il gran mazzo di carte, lo s'impalma e si mostra in suo luogo il piccolo mazzo che si spiega a ventaglio. In quel momento ci si sbarazza dal mazzo grande, mettendolo nella profonda.

Ritrovamento delle carte scelte.

Questo giuoco ha il vantaggio di essere accolto con pari successo tanto nelle sale, come nei teatri.

Ecco come si eseguisce:

1.° Presentate il mazzo ad una persona, pregandola di scegliervi due carte a suo piacere, conservandole segretamente in mano; poi passate il mazzo successivamente a tre altre persone, pregandole di fare altrettanto.

2.° Quando queste otto carte sono uscite dal mazzo, ritornate alla prima persona, e presentandole il mazzo aperto, pregatela di rimettere le sue due carte in mezzo al mazzo.

3.° Dopo ciò fate saltare il taglio, affinchè quelle due carte si trovino le prime del mazzo.

4.° Impiegate un falso miscuglio per far credere che le carte sieno ben mescolate.

5.° Fate saltare il taglio in modo che le due carte ritornino in mezzo sul pacchetto inferiore.

6.° Aprite il mazzo a quel luogo, come se il caso solo determinasse quella apertura, e pregate la seconda persona di mettervi le sue due carte.

7.° Queste due carte si troveranno dunque sulle due prime. Fate allora di nuovo saltare il taglio, e le quattro carte passando sul mazzo, vi permetteranno di fare lo stesso falso miscuglio di prima.

8.° Impiegate il medesimo esercizio riguardo alle carte delle due altre persone, e finite così per avere le otto carte sul mazzo, nell'ordine in cui dovete conservarne memoria

9.° Impalmate queste otto carte.

10.° Indirizzandovi allora a qualcuno — che supponete poco famigliarizzato coi giuochi di carte — pregatelo di ben mescolare il mazzo ch'egli crede completo, ma che in realtà non contiene che ventiquattro carte.

11.° Riprendendo il mazzo, ponetevi le otto carte al disopra.

12.° Fate un falso miscuglio per far passar sopra una carta differente.

Così terminata la preparazione del giuoco, si passa quindi alla parte scenica, ricordandosi anzitutto che quattro persone scelsero liberamente delle carte. Queste carte furono riunite nel mazzo, e mescolate con cura affatto speciale; si deve dunque esser persuasi che il solo caso determinò il posto occupato da ciascuna di esse.

Ora, per mostrare come queste carte siano obbedienti alla chiamata, esse, mercè certo movimento impresso loro, potranno venire a collocarsi successivamente o sopra o sotto al mazzo.

Per riuscire nell'intento, si mostrerà che nessuna delle carte scelte si trova ancora in tali luoghi; poi aggiungendo qualche parola si procederà nel modo seguente:

1.° Rovesciate il mazzo e mostratene il disotto, tenen-

dolo colla mano destra per le estremità nel senso della sua lunghezza.

2.° Rimettete il mazzo nella mano sinistra, e prendete colla destra la carta di sòpra per mostrarla.

3.° Mentre mostrate questa carta, spingete un poco col pollice della sinistra la carta che sta sul mazzo, in modo, da facilitare l'introduzione del mignolo fra questa e il resto delle carte.

4.° La carta differente, che avete appena allora mostrata essendo stata rimessa sull'altra, fatele passare entrambe al disotto per mezzo del taglio.

Con questa manipolazione, ben si comprende, la prima carta ch'è la carta differente si troverà la penultima al disotto del mazzo, e l'altra, cioè la prima delle otto carte, sarà divenuta l'ultima.

Vi saranno dunque al di sopra ed al disotto le due carte appartenenti all'ultima persona cui vi siete indirizzato. È allora da questa persona che dovete incominciare.

Si dà un piccolo movimento dal basso all'alto come per scuotere le carte; si rivolge tosto il mazzo che si è tenuto abbassato sino allora, si mostra l'ultima carta, e si fa vedere che la dama di cuori (per esempio) è arrivata.

Quindi si dà una seconda scossa e mettendo il mazzo nella mano sinistra, rivolgendo la prima carta, si mostrerà il fante di quadri.

Come si fece precedentemente, mentre si mostra questa carta si spingerà un po' la carta che è sul mazzo per mettervi sotto il mignolo, e una volta che il fante di quadri verrà rimesso su questa carta, si faranno passare tutte e due al disotto del taglio.

Agite come abbiamo spiegato, per mostrare alla seconda ed alla terza persona le loro carte che arrivano al disopra ed al disotto del mazzo.

Dopo aver mostrate le sue carte alla terza persona, invece di far saltare il taglio colle due carte del disopra, come precedentemente, non si fa passare al disotto che una sola carta.

Poi, per terminare brillantemente l'esperimento, si finge di dimenticare la quarta persona e nello stesso tempo si fa passare al disotto, per mezzo del taglio, la carta del disopra, avendo cura di rivolgerla in modo che abbia il dosso rovesciato: cioè a dire la figura contro quella dell'ultima.

Bagnate il più invisibilmente che sia possibile il pollice

e l'indice della mano destra, colle quali pizzicate il mazzo nel mezzo.

La quarta persona non mancherà di reclamare affinchè voi nominiate anche le sue carte: ma voi, dichiarando di volerle riprendere a volo, dopo gettato in aria il mazzo, quando questi incomincia a cadere, date dentro un colpo colle due carte che sono rimaste attaccate alle due dita, sparpagliando in tal modo il resto delle carte. È chiaro che aprendo allora le due dita, mostrerete le due carte che avete afferrate per aria, e che si trovano sulla punta delle dita stesse.

Le carte simpatiche.

Abbiate due mazzi di trentadue carte rivestiti dell'involto della fabbrica. L'uno di essi sarà preventivamente disposto in corona come a pag. 81.

Si deve anche avere un lume sulla tavola dove s'eseguisce il giuoco.

La completa riescita di questo giuoco dipende dall'osservanza delle seguenti regole:

1.° Spiegate con un solo colpo di mano, in una lunga fila sulla tavola, il giuoco a corona colle figure al di sotto, avendo cura che l'ordine non ne venga cambiato.

2.° Pregate qualcuno di venire a scegliere una carta in quella fila, dicendogli di cavarla semplicemente dal mazzo, e farla sdrucciolare sotto il candeliere senza guardarla.

3.° Ciò terminato, rialzate il mazzo a partire dal vuoto lasciato in esso dalla carta eliminata, ponetelo nella mano sinistra, e collocatevi sopra il resto del mazzo.

4.° In tal modo la carta che precedeva quella che fu tolta, si trova per ultima; e non vi è difficile conoscerla guardandola all'occhio (pag. 76). Questa carta, quando v'è nota, indica quella che si è collocata sotto il candeliere. Infatti se quest'ultima è — supponiamo — un sette di fiori, l'ordine della corona indica che la carta seguente è la donna di quadri.

5.° Rimettete questo mazzo sopra un angolo della tavola; prendete l'altro mazzo e dissuggellatelo.

6.° Avvicinatevi al pubblico; fate vedere, come precedentemente, che tutte le carte sono diverse una dall'altra.

Questa verificazione ha per iscopo di dare una pronta occhiata alle carte, di cercarvi la donna di quadri, e dopo averla trovata, di farla passare sul mazzo e di toglierela.

7.° Prendete un piattello di latta: spiegatevi le carte, colle figure sotto, e indirizzandovi a parecchie persone, pregatele di prendere, ed anche di scegliere successivamente un certo numero di carte; maggior numero di persone coopererà a questa scelta, e più l'esperienza sarà interessante. Voi tenete il piattello colla mano medesima in cui si trova la carta levata, in modo che questa si trovi completamente nascosta.

8.° Quando vedete che non restano più che quattro o cinque carte, prendete il piattello colla mano sinistra, e sparpagliando il resto delle carte colla destra, posate la carta sottratta colle altre e continuate a fare scegliere.

9.° È a questo punto che bisogna spiegare un certo artifizio per far prendere tutte le carte, eccetto la donna di quadri, di cui voi solo conoscete il posto. Ciò non è difficile; anzitutto perchè il pubblico, avendo potuto scegliere liberissimamente sino a questo momento, non può avere alcuna idea d'influenza, e secondariamente, perchè la carta che deve restar per ultima essendo dalla vostra parte, voi presentate successivamente il piattello in modo che le mani non possano raggiungerla. Quest'operazione è semplicissima. È in certo modo la carta forzata, il cui risultato finale è inverso.

10.° Quando non resta più che la donna di quadri sul piattello, pregate qualcuno di tenerlo per un istante ed allontanatevi per constatarne i resultati.

Gli astanti essendo pregati a ritirare la carta di sotto al candeliere, dopochè avranno rivolta quella che è sul piatto, trovano effettivamente che ivi sono due donne di quadri.

Le carte elettriche.

Per fare questo giuoco si avrà per solo apparecchio una piccola scatola di metallo o di cristallo che possa contenere comodamente un mazzo di carte, perchè queste possano uscire da un lato. Questo piccolo apparecchio dev'esser fissato sopra un turacciolo che possa adattarsi sul collo di una bottiglia.

Si prendono cinque carte; il dieci di cuori, il sette di quadri, due donne di picche ed il fante di fiori.

Il sette di quadri ed il fante di fiori hanno bisogno di ricevere una preparazione particolare che spiegheremo così: Si sdoppia il basso del fante di fiori e vi s'introduce una piccola lama di piombo per renderlo un poco più pesante. Questa eccedenza di peso deve servire più tardi a farlo danzare. Sul sette di quadri si attacca — con po' di cera — un punto di quadri posto in modo da dargli l'apparenza di un otto.

Ciò fatto, prendete un lungo filo di seta nera, ad uno dei capi del quale farete un nodo. Fate poi con le forbici un piccolo taglio al basso del fante di fiori e passatevi l'estremità del filo, in maniera, che il nodo venga a fermarsi al taglio.

Ciò eseguito si procederà a far quanto appresso:

1.° Tenendo il fante di fiori colla sinistra, rialzate il filo sul dosso di questa carta, dirigendolo verso l'alto.

2.° Mettete su questa carta una carta indifferente.

3°. Abbassate il filo su questa carta e mettetevi la donna di picche.

4.° Rialzate il filo e mettetevi sopra una carta indifferente.

5.° Abbassate il filo su questa, e mettetevi una seconda donna di picche, la cui testa sarà rivolta verso il basso.

6.° Filo rialzato, e carta indifferente.

7.° Filo abbassato, ed otto di quadri preparato.

8.° Filo rialzato, e carta indifferente.

9.° Filo abbassato, e il dieci di cuori.

10.° Filo rialzato, carta indifferente e filo abbassato.

Si deve comprendere il meccanismo delle intercalazioni delle carte indifferenti. Queste servono di punto d'appoggio per far uscire le carte quando si tira il filo.

Questo pacchetto così preparato, si pone sulla tavola in un luogo dissimulato.

Il prestidigitatore fa cavare forzatamente da un mazzo le quattro carte simili a quelle preparate; le fa mescolare colle altre e, quando mette il mazzo nella scatola, vi aggiunge per ultimo il pacchetto preparato.

Il resto del giuoco viene da sè: l'estremità del filo sta fra le mani d'un compare nascosto dietro un paravento, in una camera vicina o nella quinta d'un teatro, di dove ode tutto, per fare uscire le carte secondo la necessità.

Il prestidigitatore non ha quindi a far'altro che presentare il giuoco, e indirizzandosi alla persona che ha scelto il dieci di cuori, la pregherà di nominare la sua carta.

La carta non comparirà subito: e allora si fingerà di passar la bacchetta od un eccitatore elettrico al di sopra del giuoco: ma nulla vedendosi, ciò darà un po' di colorito e di effetto al giuoco.

Ad un nuovo comando però, il dieci di cuori escirà lentamente del mazzo; allora si ritira completamente, e si andrà a presentarlo al pubblico.

Dopo aver fatto nominare la carta seguente, vi collocherete senza affettazione dietro la caraffa ordinando al sette di quadri di uscire dal mazzo, ma invece sarà l'otto di quadri che comparirà.

Non essendo collocato in modo da vedere questa carta, si crederà che voi ignorate questo errore.

Uscita la carta, la prendete e presentandola agli spettatori direte: — Vedano, signori, che sbagliare è impossibile; ecco il sette di quadri!

Venti persone, se non più, credendo prendervi in fallo, grideranno: — È l'otto di quadri! — Allora abbassando un po' la carta perchè non la si possa vedere, toglierete colle tre ultime dita il punto che è incollato avendo cura di non lasciarlo cadere, fingete un equivoco, e il pubblico, mercè un po' di ciarla, vedendo il sette di quadri e non avendo scorto nessun atto di prestigio da parte vostra, non sapendo più che dire, finirà col ridere del suo preteso inganno. E con questo sistema cambiando a piacere, ogni carta uscirà fuori al vostro comando.

Volendo abbellire il giuoco, venuta qualche carta fuori, la farete rientrar dentro per ricomparire una seconda volta. Poi, sotto forma di saluto, rientrare ancora parecchie volte. Finalmente si può farla danzare a tempo coll'orchestra, e per terminare, le si ordina di uscire bruscamente dal mazzo.

Potenza di volontà sulle carte.

Questo giuoco, ha sul precedente, il vantaggio di poter farsi con un mazzo di carte qualunque, senza aver bisogno di preparazione, nè di compare.

Come nell'altro giuoco, fate prendere quattro carte dal

mazzo: ma questa volta, invece d'impiegare la carta forzata, lasciate scegliere liberamente.

Fate rimettere queste carte in mezzo al mazzo e fatele passare successivamente tutte al di sopra del mazzo stesso.

Queste quattro carte essendo riunite, fate un falso miscuglio per dare a credere che non sapete dove siano.

Quindi si prende il mazzo nella destra e indirizzandovi alla persona la cui carta trovasi la prima, direte: — Volete aver la bontà, signore, di nominare la vostra carta?

Supponendo che vi si risponda il regio a cuori, si rappresenterà un pochino la commedia, poi increspando il sopracciglio per simulare una profonda meditazione, si pronunceranno imperiosamente queste parole: — Regio di cuori, uscite!

Mercè la posizione della mano, l'indice ed il medio stanno dietro alle carte, ciò che non si distingue a qualche distanza; e se voi avete queste due dita un poco umide, potete spingere innanzi la carta che sembra uscir sola dal mazzo.

Quando questa carta è quasi uscita, la si prende colla sinistra per cavarla fuori interamente.

Si agisce parimente per far uscire le altre carte: ma, per togliere ogni idea che le carte si seguano al disopra del mazzo, si ha cura di fare ad ogni volta un falso miscuglio.

Questo giuoco, quando sia bene eseguito, è di una illusione completa, perchè non è possibile credere che le carte non escano dal mezzo del mazzo.

Le carte magnetizzate.

Questo giuoco può essere classificato fra i più belli che si possano eseguire in una sala.

Abbiate un capello di quaranta centimetri circa di lunghezza, ad ogni estremità del quale sia attaccata una pallottolina di cera vergine. Una delle pallottoline si fissa fortemente sull'ultimo bottone superiore del vestito, l'altra a un secondo bottone, in modo, da potersi prendere con facilità. Abbiate inoltre sulla vostra tavola un bicchiere a calice di cristallo ed una piccola tavoletta in legno di sessanta centimetri di lunghezza su cinquanta di larghezza, e procedete come segue all'esecuzione del giuoco:

1.° Fate prendere liberamente tre carte a tre diverse persone.

2.° Fate rimettere queste carte in mezzo al mazzo, e fatele passare col taglio sul disopra, avendo cura di ricordarvi l'ordine in cui le carte furono collocate.

3.° Impiegate un falso miscuglio per far credere che le carte siano ben distribuite nel mazzo.

4.° Togliete le tre carte e rimettete a qualcuno il resto del mazzo, perchè sia ben mescolato.

5.° Riprendendo il mazzo, posatevi le tre carte al disopra e, sotto pretesto d'andare a cercare il bicchiere che è sulla tavola, pregate un'altra persona di tenere il mazzo in mano.

6.° Andando a cercare il bicchiere staccate la pallottolina dal bottone del vostro abito, ed arrivando presso la persona, presentatele il bicchiere colla mano sinistra, dicendole di mettervi il mazzo, non senza farle maliziosamente esaminare il bicchiere.

7.° Ciò vi serve di pretesto per ritirare il mazzo dal bicchiere, e prendendolo dall'alto, attaccate la pallottolina di cera sull'estremità della prima carta, che dev'essere voltata per di dietro e dal vostro lato.

8.° Mentre s'esamina il bicchiere, voltate il mazzo dall'alto al basso; dopo di che lo rimettete nel bicchiere, colle figure rivolte verso il pubblico.

9.° La persona cui appartiene la prima carta, avendola nominata dietro vostra richiesta, alzerete ed allontanerete insensibilmente il bicchiere. Il capello, tirato da questo movimento, sdrucciola sull'orlo del bicchiere e sottrae la carta dal mazzo.

Durante questo tempo, voi tenete la destra ad una certa distanza al disopra del mazzo, e fate sembiante di magnetizzarla.

10.° La carta, essendo abbastanza inalzata perchè la si possa vedere, prendetela fra il pollice e l'indice come per mostrarla: ciò che vi serve di pretesto per staccarne la pallottolina di cera; poi rimettete la carta alla persona perchè l'esamini.

11.° Togliete fuori il mazzo dal bicchiere e date questo ad esaminare, perchè si possa accertarsi che non vi è dentro alcuno artifizio facilitante l'uscita delle carte. Ciò vi dà occasione d'attaccare la pallottolina sulla prima carta.

12.° Fate nominare questa carta, ed agendo come precedentemente, fatela uscire dal bicchiere.

13.° Operando per la terza carta come avete fatto per le altre due, fatela del pari comparire. Ma quando è uscita dal bicchiere, mostratela senza staccare la pallottolina di cera e mettete da parte il bicchiere.

14.° La carta è rimasta fissata al capello. Voi la rimettete in mezzo al mazzo, poi prendete la piccola assicella e vi deponete le carte; chinando allora la tavoletta, tutte le carte, cadranno, eccetto però quella fissata al capello.

Finalmente staccate la pallottolina dalla carta e slanciate questa verso il pubblico, perchè sia esaminata (pag. 83).

Non importa dire che alla luce il capello è invisibile, ancorchè da vicino.

Questo giuoco, fatto bene, produce sempre un resultato soddisfacente.

La pesca delle carte.

Consegnato al pubblico un mazzo di carte, si invitano diverse persone a sceglierne una per ciascuno e ad osservarla bene.

Si passa in seguito a ritirare le carte, e dopo mescolato il mazzo, questo si getta entro un cappello che si copre con un fazzoletto.

Il prestidigitatore mette dentro una mano, e ne estrae una prima carta che deve essere una di quelle scelte dal pubblico; quindi una seconda, e così di seguito finchè avrà pescate tutte le carte state scelte.

Per eseguire questo esperimento oltre il mazzo che si consegna al pubblico, dovete procurarvi un altro mazzetto simile, ma le cui carte saranno fermate ad un angolo come le stecche di un ventaglio.

Intanto che si stanno osservando le carte, dovete destramente cambiare il mazzo con uno dei processi spiegati a pag. 85, e raccogliere quindi le medesime carte scelte nel mazzo truccato. Fingete poi di mischiare, e quindi gettate questo mazzo nel cappello. In tal modo vi sarà facile trovare le carte scelte, che sono quelle che vi verranno libere fra le dita.

Trasmutazione magica delle carte.

Prendete segretamente l'asso di picche e la dama di cuori, metteteli a ridosso tra loro, e teneteli riuniti per gli orli, fra il pollice e l'anulare.

La carta del davanti, che sola è visibile, non deve lasciare alcun sospetto d'una doppia carta.

L'indice ed il medio stanno dietro le carte, e l'uno di essi, l'indice, si avvicina al pollice in modo da potere, a un dato momento, pizzicare l'orlo delle carte per farle capovolgere. Poscia mostrando la carta del davanti, ch'è l'asso di picche, la cangerete sotto agli occhi di tutti, in un'altra carta.

Per riuscirvi, si farà, col mazzo tenuto a sinistra, uno scricchiollo (pag. 82) mentre colla mano destra si rivolgeranno vivamente le due carte perchè la donna di cuori prenda il posto dell'asso di picche.

Questo rivolgimento è uno dei più semplici da eseguirsi.

Se, allorquando si tengono le due carte, l'indice le spinge leggermente con la punta delle dita in avanti ed un poco anche nella direzione del pollice, tosto che l'anulare le allenterà, saranno trasportate dall'indice e dal pollice, e faranno voltafaccia.

Per evitare che gli orli delle carte, scostandosi, scoprino l'artifizio, si appoggino le carte sul rovescio dell'abito.

Terminato questo passo, ecco come ci si sbarazza della carta del disotto:

Si posano insieme le due carte sul mazzo che si tiene nella mano sinistra, e siccome la carta del disotto si trova nello stesso senso delle altre, si congiunge al resto del mazzo. Si riprende allora dal mazzo solamente la prima carta e si presenta agli spettatori per essere esaminata.

La carta pensata.

I giuochi di pensiero, preveduti od indovinati, sono indubbiamente quelli che colpiscono di più nelle sedute di

prestidigitazione. Infatti, come spiegare, quando non se ne conosca l'artifizio, che si possa sapere ciò che pensaste?

Questo genere di giuochi è nondimeno infallibile; se ne giudicherà da quello che stiamo per spiegare.

1.° Avvicinatevi ad uno spettatore, e secondo quanto abbiamo detto a pag. 76, fategli pensare forzatamente una carta, che supponiamo sia la donna di picche.

2.° Presentate il mazzo ad un altro spettatore e fategli prendere forzatamente questa stessa carta come è spiegato a pag. 70. Una volta cavata la carta, pregate la persona di non guardarla, ma di tenersela per un istante in mano.

Indirizzandovi alla prima persona, le direte di aver la bontà di nominare la carta pensata. Supponendo che quella sia la donna di picche, il giuoco è riuscito, perchè fate osservare che la seconda persona ha in mano la carta pensata.

Ma se si nomina qualunque altra carta, il fante di cuori, per esempio, si prende allora il mazzo fra le mani, e indirizzandosi alla persona che ha pensato la carta, gli si dice che vi preme di mostrarle anzitutto che il fante di cuori non è più nel mazzo.

E qui spiegate le carte, per mostrare che veramente non c'è.

Però quella dimostrazione non è, in realtà, che per vedere voi stesso tutte le carte, e mentre sfogliate il mazzo prima di mostrarlo, cercate prestamente il fante di cuori; tosto che l'avete trovato, lo passate sotto il mazzo.

Fate poscia scorrere tutte le carte sotto gli occhi della persona, avendo cura di non lasciarle vedere il fante di cuori, che è l'ultima carta del mazzo, e quindi prendendo dalle mani della persona la carta da lei scelta, senza mostrarla, gliela portate per fargliela vedere. Ma nel tragitto scambiate, filando, la donna di picche col fante di cuori, e presentando questa carta al vostro avversario, lo pregherete di nominarla ad alta voce.

La carta che va ad attaccarsi al soffitto.

Scelta una carta a caso, e ripostala fra le altre, si fa alzare piu volte, quindi si lancia l'intiero mazzo per aria, e la carta scelta compare attaccata al soffitto.

Questo giuoco può farsi in qualunque sala, e siccome è esclusa l'idea dell'aiuto di un compare, la sua esecuzione riesce sempre di molto effetto.

Si eseguisce nel modo seguente:

La carta scelta si pone sotto la carta larga descritta a pag. 78, e dopo che gli altri avranno alzato a loro piacere, il prestidigitatore alza per l'ultima volta, affinchè la carta che ha da comparire si trovi al di sopra di tutte.

Allora si prende dalla taschina un po' di colla-mastice, ivi conservata all'uopo e, destramente, senza che nessuno se ne accorga, se ne pone alquanta sul dorso della carta scelta.

Lanciando quindi con forza l'intiero mazzo verso il soffitto, va da sè che questa carta vi rimarrà attaccata, mentre tutte le altre ricadranno al suolo.

BIBLIOTECA CIVICA SCHIO

I cinque sensi.

L'illusionista dà un mazzo di carte a verificare; quindi si rivolge a cinque persone, pregandole di osservare ognuna una carta, e di mescolarla poi con altre quattro, per modo, che esso dovrà indovinare la carta scelta fra cinque, oppure cinque carte fra venticinque. Questa divinazione promette di farla col mezzo dei sensi, che sono precisamente tanti, quante sono le carte da cercare.

Perciò dovendo trovare la prima carta colla vista, si farà consegnare dalla prima persona le sue cinque carte e, senza scoprirle, solo guardandole fissamente, ne leverà fuori una, che sarà infatti quella scelta. La seconda la troverà coll'odorato, annasando le cinque carte. La terza la troverà col gusto, cioè assaggiandole delicatamente agli angoli. La quarta col tatto, cioè col tastarle, senza scoprirle, come se la carta da trovarsi fosse composta di una materia particolare. E finalmente la quinta coll'udito, facendole scoppiettare vicino all'orecchio, per indovinarla ad un suono speciale.

L'effetto di questo giuoco è grandioso e l'esecuzione è alla portata di tutti per la sua semplicità; solamente, come si è già osservato in principio, è da raccomandarsi una cura particolare nella presentazione, per fare emergere tutto quanto vi può essere di brillante nel suo svolgimento.

Le cinque carte sono forzate (pag. 70) e bisogna averle bene in mente, per vedere volta per volta il posto che occupano fra le quattro compagne, onde — mediante la commedia dell'applicazione del senso — trarle fuori risolutamente al momento opportuno.

La bandiera tricolore.

Chiamiamo così questo giuoco, perchè si eseguisce con quaranta carte da giuoco, sopra ognuna delle quali sono dipinti i tre colori nazionali, formando così appunto tante piccole bandiere tricolori.

Il prestidigitatore si presenta con questo pacchetto fra le mani, lo fa verificare e mescolare, e quindi ne fa estrarre una carta, pregando chi l'ha scelta di volerci far sopra un segno qualunque, e di tenerla in serbo, fin quando non gliela chiederà.

Si rivolge poi ad un'altra persona, fa scegliere una seconda carta, e invece d'un segno, prega di scrivere un proverbio sopra uno dei tre colori che più le piacerà. Dopo ciò, si fa dare la prima carta, la fa mettere in mezzo al pacchetto, mischia ed alza. Chiede poi la seconda, e fa la stessa operazione. Quindi:

— Signori, — esclama, — mi propongo ora di mostrare la carta col segno, mediante il semplice tatto delle dita. In quanto alla seconda, poi, non la mostrerò; ma, con lo stesso mezzo, saprò dire qual proverbio vi sta scritto, e per dir più, se sta scritto sul rosso, sul bianco o sul verde. Anzi, per allontanare qualsiasi sospetto, procederò in modo da non poter vedere nè io, nè voi. Così...

Difatti, il prestidigitatore sta un momentino con le mani dietro le spalle, poi mostra la prima carta sotto al pacchetto, affermando che è quella col segno; infatti ve la toglie, e la dà a vedere a tutti, chiedendo se il segno sia proprio quello.

Avutane risposta affermativa, dice:

— Ora viene il difficile! Si tratta, nientemeno, di leggere col tatto! Avanti, all'opera!...

E qui il prestidigitatore fa di nuovo come ha fatto pri-

ma; dopo un poco, cava il pacchetto fuori, lo dà ad uno degli astanti, e grida:

— È fatto!... Lei, signore, aveva scritto sul rosso:

„ *Chi troppo vuole niente ha.* „

— È così?... Prego verificare.

E in realtà, con sorpresa generale, si constata che il prestidigitatore ha perfettamente indovinato.

Così termina questo grazioso giuoco, che nessuno, siatene certi, è buono d'indovinare e che si eseguisce nel modo seguente:

Ognuno può colorire da sè le quaranta carte, con i tre colori nazionali. Questa specie di mazzo di carte, deve avere anch'esso la sua carta larga descritta a pag. 78; ora veniamo al giuoco.

Scelte le due carte, la prima fatela porre in mezzo al pacchetto, sotto la carta larga, facendo quindi un falso misculio. Farete lo stesso per la seconda, in modo da capitare tutt'e due le carte insieme, cioè la seconda sopra la prima. E avendo di nuovo finto di mischiare, alzerete in maniera da far sì che la carta larga stia sotto il mazzetto, e le due carte scelte si trovino sopra tutte le altre. Fatto ciò, nasconderete il pacchetto agli occhi del pubblico, tenendolo dietro la vostra persona, ed opererete in questa maniera:

La carta, che sta sopra a tutte, sarà quella dov'è scritto il proverbio; e quella che vien dopo questa, sarà la carta col segno.

Saputo ciò, la carta col segno la metterete sotto il mazzo, coprendo così la chiave, e la carta col proverbio la metterete dorso contro dorso col pacchetto. Di modo che quando mostrerete la carta col segno, potrete benissimo leggere il proverbio e vedere il colore, stando come si è detto la carta rivolta verso di voi. Quando poi avrete letto, toglierete via la carta col segno, per farla verificare, e con le mani dietro le spalle non farete altro che levare la carta col proverbio e metterla fra le altre in mezzo al pacchetto; sempre dando a credere di operare misteriosamente col tatto.

Quando fate scegliere le due carte, procurate di non far mai estrarre la chiave.

E questo è quanto occorre per la riuscita del sorprendente giuoco.

La carta nel portafogli.

Ecco un giuochetto il cui effetto è molto sorprendente e l'esecuzione facilissima:

1.° Fate cavare una carta da un mazzo.

2.° Presentate una matita, e pregate che si faccia segretamente su questa carta un segno che si possa riconoscere.

3.° Fate riporre la carta in mezzo al mazzo; fatela passare per mezzo del taglio sul disopra; toglietela, impalmandola, e presentate il mazzo perchè sia mescolato.

4.° Mentre si mescola, portate la mano nella tasca di fianco del vostro abito, e mettendo la carta presso il vostro portafogli, la farete uscire insieme a questo, facendo in modo che la carta sia mascherata dal portafogli, la cui chiusura si trova dal vostro lato; allora si dirà a colui che ha scelto la carta di non darsi tanta pena, per mescolare le carte, imperocchè la sua carta non vi è più, essendosi recata da se stessa nel portafogli del prestidigitatore. E per provare che diceste il vero, aprite il portafogli, e siccome la chiusura del medesimo nell'aprirsi nasconderà le vostre dita, che sembrano tuffarsi nelle taschine per ritirarvi la carta, figurerete estrarla di fianco, con un movimento il più naturale del mondo.

Questo giuoco produce sempre una completa illusione: ma bisogna notare che quando s'intende di farlo, bisogna aver cura di collocare il portafogli in modo che la chiusura sia rivolta di dentro.

Ritrovare tre carte in un mazzo.

Per far questo giuoco, fa d'uopo d'un mazzo composto di tre diecine di carte, cioè: dieci re di cuori; dieci fanti di picche, e dieci dieci di quadri.

Ogni prima di queste dieci carte è un poco più larga delle altre, affinchè si possano trovare facilmente le serie.

Poscia, per ingannare l'occhio, si pone al disopra ed a disotto del mazzo una carta qualunque, che supporremo essere l'otto di picche e l'asso di fior

1.° Avvicinatevi ad uno spettatore, e aprendo il mazzo a ventaglio nella prima serie, fategli prendere un re di cuori.

2.° Fate parimenti, e collo stesso processo, cavare una carta dalla seconda e dalla terza serie.

3.° Quando queste tre carte sono cavate, fatele rimettere rispettivamente nella loro serie.

4.° Fate un miscuglio a ventaglio (pag. 70) che lasci le carte in perfetto ordine.

5.° Prendendo allora la prima carta, che è un otto di picche, annunziate che state per fare uscire le carte dal mazzo, per collocarle pian piano sulla tavola. Alla persona che ha scelto la prima carta direte che può fermare le carte quando gli piace, dicendo: — *Lo voglio!* — La carta che avrete in quel momento in mano, sarà positivamente quella scelta dalla persona. Farete in modo che il tragitto per portare la carta dalla mano sinistra sino al tappeto, sia un poco lungo, e che si abbia il tempo di fermarvi. D'altronde, in questo giuoco bisogna procedere molto adagio.

6.° Fatta l'opportuna spiegazione, farete vedere di aver l'otto di picche in mano, in modo che tutti possano vederlo. Ora la persona a cui v'indirizzate, e che è quella che ha cavato il re, può cercare di mettervi nell'imbarazzo, dicendo: — *Lo voglio!* — alla prima carta, ch'egli sa essere l'otto di picche.

Ma nella previsione di questa piccola perfidia, voi avete filato questo otto (pag. 72), colla carta seguente che è un re, e vi trovate in tal modo in grado di mantenere la promessa da voi fatta, giacchè quella è appunto la carta prescelta.

7.° Voi mostrate trionfalmente il re di cuori, e mettete in tal modo il pubblico da parte vostra.

Nel caso in cui si aspettassero alcune carte per fermarvi, il giuoco non è più difficile.

8.° La carta larga, che incomincia la serie dei fanti di picche, vi servirà a dividere il mazzo in quel luogo e far passare al disotto i re di cui non sapete più che farne; agirete con queste carte come pel re di cuori, trascurando di fare la finta della prima carta.

9.° Impiegate parimenti lo stesso processo per fornire il dieci di quadri al numero richiesto.

È importante però, d'andare adagio nel trasporto delle carte dal mazzo alla tavola per guadagnar tempo ed impedire in tal modo che non vi si facciano cavare più di dieci

carte della stessa specie, ciò che vi porrebbe in serio imbarazzo, nè sarebbe facile uscirne.

Le carte trasformate.

Per fare questo giuoco bisogna avere quattro carte preparate nel modo seguente:

Imprimete i quattro assi sul dorso di quattro re, in modo che per cambiarli non vi sia che da rivolgerli.

Per la preparazione di questo giuoco metterete sul mazzo i quattro veri re, mentre che disperderete nel mazzo i quattro assi veri, ed i re sul dorso dei quali stanno gli assi.

Per l'esecuzione di questo giuoco occorre far così:

1.° Rivolgete il mazzo colle figure in aria, e cercate anzi tutto i falsi re, indi i quattro assi veri, che deporrete successivamente sulla tavola, colle figure in aria.

2.° Dividete il mazzo in due parti e fate saltare al disotto, col taglio, il mazzetto in cui stanno i re: ma avendo cura che questo mazzetto si rivolga, e che le carte si trovino figura contro figura.

Dopo questa manipolazione, i quattro veri re debbono trovarsi pei primi sul mazzetto del disotto, che è rovesciato.

3.° Raccogliete sulla tavola i quattro veri assi e metteteli visibilmente gli uni presso gli altri sul mazzo.

4.° Così disposto il mazzo, deponetelo sulla tavola.

5.° Pregate qualcuno di darvi un cappello, deponetelo sopra una tavola od un tavolino ad un sol piede, allontanato dalla prima, e prendendo i quattro re *(carte doppie)* che avete messo sulla tavola, metterete sotto il cappello le carte, però capovolte, dal lato che rappresentano gli assi.

6.° Prendendo poi il mazzo fra le mani, mostrerete che i quattro assi stanno su questo mazzo, mentre che i quattro re stanno nel cappello. Annunzierete allora una tramutazione abbastanza straordinaria: ma, per maggiore illusione, vi allontanerete dal cappello.

Questo cangiamento di posto vi darà l'occasione di capovolgere il mazzo, di modo che i re che si trovano al disotto vengano al posto degli assi, e reciprocamente. Dicendo poscia: — A me i re! Partite assi! — mostrerete anzitutto che i re sono arrivati sul mazzo; dopo di che vi

dirigete verso il cappello: ma nel tragitto rivolgete ancora il mazzo che mettete sulla tavola e che deve essere così preparato pel colpo seguente. Poi levate il cappello e mostrate che i re sono partiti e che gli assi ne presero il posto.

7.° Ricoprite gli assi col cappello, e come la prima volta, rivolgeteli in modo che rappresentino dei re; allora facendo notare che i re furono prontamente liberati, da non esitare a recarsi da se stessi sotto il cappello, inviterete a tornare al loro posto i quattro assi mostrati or ora; al comando: — *Partite!* — succederà che gli assi, essendo arrivati sul mazzo, i re si saranno recati sotto al cappello.

La moltiplicazione delle carte.

Questo giuoco è d'un effetto scenico sorprendentissimo; la sua esecuzione esige un mazzo preparato come segue:

Abbiate trenta re di picche a due teste; fate con un temperino, da un'angolo all'altro, un intaglio diagonale a metà dello spessore della carta e, sdoppiate, a partire da questo luogo, per togliere una delle due teste; poi incollate al posto una metà di donna di cuori, sdoppiata nello stesso modo.

Imprimete, inoltre, sul dorso di queste carte doppie, degli assi di quadri.

Queste carte potranno adunque rappresentare dei re di picche, delle donne di cuori, o degli assi di quadri, secondo che verranno mostrati dall'alto, dal basso, o dal di dietro.

Abbiate questo mazzo preparato nella vostra taschina.

1.° Presentate a tre persone diverse un mazzo di carte ordinarie, e fate loro cavare forzatamente (pag. 70) un re di picche, una donna di cuori ed un asso di quadri.

2.° Pregate un quarto spettatore di bene assicurarsi che non vi sia alcuna carta simile nel mazzo.

3.° Ciò vi dà occasione di prendere nella vostra taschina il mazzo preparato e di tenerlo all'impalmaggio.

4.° Quando vi si restituisce il mazzo prendetelo colla sinistra, ponetevi sopra il mazzo preparato, ed allontanandovi, togliete per mezzo del taglio, il mazzo disotto e mettetelo nella taschina di sinistra.

5.° Pregate la persona che ha il re di picche di rimet-

tervelo, dicendo: — State attento, signore, voi sarete ora testimonio d'un fatto ben straordinario. Io metterò questa carta sotto il mazzo e tosto tutte le carte diventeranno simili e saranno per conseguenza dei re di picche.

6.° Questa carta, nascondendo la carta doppia che segue, voi potete, spiegando il mazzo a ventaglio, mostrare tutti re di picche.

7.° Recandovi a cercare la donna di cuori, rivolgete il mazzo dall'alto al basso, e quando collocate questa carta sotto il mazzo al posto del re di picche e che spiegate a ventaglio, mostrate tutte donne di cuori, tutte le figure di re essendo nascoste nel basso dalla donna di cuori.

8.° Finalmente, andando a prendere l'asso di quadri, rivolgete il mazzo, e dopo aver messa questa carta colle altre ed averle disposte a ventaglio, mostrate tutti assi di quadri.

9.° Sempre chiacchierando sul meraviglioso di simil giuoco, prendete nella taschina di sinistra il mazzo di carte che ci avete messo, e lo cambiate con le carte preparate. Potete dunque dare a visitare il mazzo una seconda volta.

Mazzo di carte che diventa un uccello.

Sul lato sinistro della servente avrete posta una scatola bislunga con entro un uccello, il tutto ricoperto con un foglio di carta velina.

Si stende sulla tavola un mazzo di carte e si fa sparire come è spiegato a pagina 28. Però nel mentre si mettono le dita della mano destra sotto le prime carte per raccoglierle, si rompe colla sinistra la carta della scatola, si prende l'uccello, e nell'istante in cui dopo aver raccolto il mazzo lo si lascia cadere nella cassettina, si levano vivamente in aria le due mani riunite, slanciando l'uccello verso gli spettatori, che s'aspettano di ricevere il mazzo di carte.

Questa sostituzione è di bellissimo effetto.

PARTE QUINTA

GIUOCHI DI FISICA E CHIMICA DILETTEVOLE.

Principii generali.

I giuochi che descriveremo non appartengono nè alla magia nè alla prestidigitazione. Però a chi non conosce le leggi della fisica e della chimica sembreranno soprannaturali.

Basati su principii rigorosamente scientifici, questi giuochi, si faranno da chiunque in famiglia, ed il prestidigitatore potrà servirsene e introdurli nei suoi esperimenti.

Le leggi dell'*inerzia, idrostatica, equilibrio, centro di gravità, calore, acustica, ottica* ecc., saranno, per mezzo dei giuochi, chiaramente spiegate.

Inoltre insegneremo ai nostri lettori degli interessanti esperimenti di chimica.

Togliere di sotto a un bicchiere una moneta senza toccarla.

Sopra una tavola coperta da una tovaglia ponete una moneta da due centesimi. Copritela poscia con un bicchiere capovolto, facendolo riposare sopra due monete da cinque centesimi. Si propone ai circostanti il problema di fare usci-

re la moneta da due centesimi di sotto al bicchiere, senza introdurre alcuno oggetto nella sua parte inferiore, e senza toccare il bicchiere stesso.

Si risolve questo problema grattando la tovaglia vicino al bicchiere coll'unghia dell'indice (fig. 19).

La moneta si avanza a poco a poco, avvicinandosi al dito che si muove, fino a che esce completamente dal bicchiere, sotto il quale trovavasi imprigionata.

Fig. 19.

Spiegazione. L'elasticità della tovaglia comunica il movimento alla moneta da due centesimi che, stante la sua inerzia, si avanza.

La carta da visita che fugge e la moneta che rimane.

Prendete una carta da visita e posatela su l'indice della vostra mano sinistra tenuta verticalmente. Sopra questa carta posateci una moneta da dieci centesimi: date con la mano destra un forte buffetto alla carta da visita, che volerà lontano, lasciando la moneta immobile sul dito. (fig. 20).

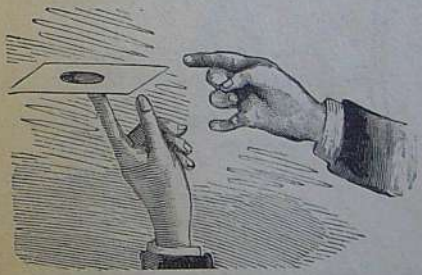


Fig. 20.

Spiegazione. Il buffetto, essendo dato con forza, l'impulsione non ha tempo di comunicarsi alla moneta da dieci centesimi, così che, scappando il biglietto, la moneta rimane al suo posto.

Il bastone spezzato sopra due bicchieri.

Si prende un manico da scopa e a ciascuna delle sue estremità s'infigge un ago. Sopra a due sedie si posano due

bicchieri a calice, e su questi il manico da scopa, in modo, che i soli aghi siano a contatto col vetro. Preso un altro bastone solido, si colpisce con la massima violenza e celerità questo manico da scopa, che si spezza, e vola in scheggie, mentre i bicchieri rimangono intatti (fig. 21).

Spiegazione. Il colpo essendo dato con la massima velocità, l'impulsione non ha tempo di comunicarsi dalle mo-

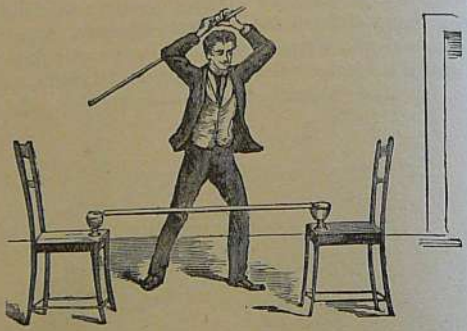


Fig. 21

lecole colpite direttamente alle molecole vicine; le prime si separano prima che il movimento abbia potuto trasmettersi fino ai bicchieri che servono di sostegno per mezzo dei due aghi.

Dividere una mela a traverso ad un fazzoletto senza tagliarlo.

Abbiamo veduto più volte eseguire questo esperimento, riescito sempre interessante.

Prendete una mela e rinserratela in un fazzoletto che penderete ad una cordicella. Impugnate allora una sciabola, la cui lama possibilmente non a punta, sia liscia e taglien-

te, e con questa, dalla parte del taglio, tirate un colpo rapido sotto il punto di sospensione (fig. 22).

La lama salterà leggermente, e il fazzoletto entrerà nella mela, con la lama stessa, senza tagliarsi.

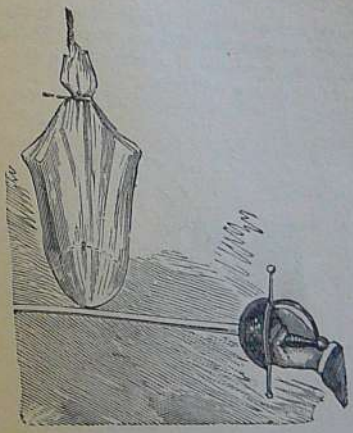


FIG. 22.

SPIEGAZIONE. Il rapido colpo di sciabola permette al fazzoletto, che è un corpo leggero, di penetrare nel taglio della mela, la quale stante l'inerzia, rimane ferma.

Il cerchio di carta e la moneta.

Prendete una striscia di cartoncino sottile, formatelo a cerchio e posatelo sopra il collo d'una bottiglia (fig. 23). Nella verticale, passando al mezzo del collo, mettete una moneta da cinquanta centesimi.

Fig. 23.

Ora dando col dito un colpo rapido su la parte interna C del cerchio, come lo indica il nostro disegno, la moneta cadrà dentro la bottiglia.

Colpendo invece il cerchio dalla parte esterna D, sarà addirittura impossibile far cadere la moneta dentro la bottiglia, stante l'elasticità del cartoncino. Facendo questo esperimento alla presenza del pubblico, si finga di colpire prima la parte D e in realtà si colpisca la parte C.

Spiegazione. Questo esperimento è anch' esso basato sul principio dell' inerzia: infatti il colpo dato al cerchio è sì rapido che alla moneta non viene trasmesso, e cade così lungo la verticale, nella bottiglia.

Sollevamento dell' acqua in un bicchiere.

Un bicchiere a calice, un piatto e dell' acqua, servono al nostro giuoco.

Versate l' acqua nel piatto, e annunziate che essa salirà nel bicchiere.

Fig. 24.

Per far questo mettete su l' acqua un galleggiante di sughero, sopra a questo della carta, che accendete, e infine coprite la fiamma col bicchiere capovolto. Allora l' acqua adagio adagio s' inalzerà nel bicchiere (fig. 24).

Spiegazione. La carta, bruciando, avrà consumato una parte d'aria, quindi essendo diminuita la resistenza, la pressione esterna avrà spinto il liquido.

Empire un bicchiere d'acqua e sostenerla con un foglio di carta.

Si prenda un bicchiere a calice e si riempia completamente d'acqua; si copra poscia con un foglio di carta, in modo, che aderisca perfettamente all'orlo del bicchiere e con la superficie dell'acqua. Si capovolga allora il bicchiere e si vedrà che l'acqua non cade (fig. 25).

Fig. 25.

Spiegazione. Il foglio di carta impedisce all'acqua di spandersi, perchè è trattenuto dalla pressione dell'aria.

Il fascino degli occhi celesti.

Il prestidigitatore si presenta al pubblico con una bottiglietta di vino ed un bicchiere a calice in mano, ed afferma

che gli occhi celesti hanno la potenza di affascinare i liquidi; della qual cosa è pronto ad offrire la prova evidente. Versa nel calice di cristallo un po' di vino, (riempiendolo per circa tre quarti) chiude colla mano sinistra l'orifizio del bicchiere e lo capovolge, e levando quindi la mano, il vino, naturalmente, cade a terra. Ma ciò non succede più, se, replicando l'operazione, prima di levare la mano, il prestidigitatore ha pregato una persona dagli occhi celesti di fissare con forza ed insistenza il liquido.

Rovesciato infatti il bicchiere, il liquido, invece di cadere in terra, resta sospeso entro il calice.

Spiegazione. Qui troviamo l'applicazione degli effetti della pressione dell'aria, che abbiamo descritto nell'esperimento precedente.

Per questo giuoco, invece del foglio di carta, si adopera un foglietto di *mica* che è sottilissima e trasparente. Di più lo si taglia a disco della circonferenza precisa dell'orlo del calice, e lo si tiene leggermente impalmato, come si fa per le monete (pag. 43, primo processo). Quindi si applica la seconda volta che si riempie il bicchiere. Questo sarà bene che sia di un certo spessore e che abbia l'orlo ben levigato, affinchè, quando è umido, faccia subito aderenza col disco di mica.

Finito l'esperimento, si appoggia di nuovo il calice sulla mano sinistra, per raddrizzarlo, e intanto si impalma una altra volta il disco, onde sottrarlo alla vista del pubblico.

Una moneta aderente alla parete d'un mobile.

Si prenda una moneta qualunque e si applichi contro una tavola verticale di legno, come sarebbe, per esempio, la parte esterna di una libreria o d'un armadio; si confrichi fortemente dall'alto in basso, pigiandola con forza contro

il legno. Ritirata la mano, la moneta rimarrà aderente alla tavola (fig. 26).

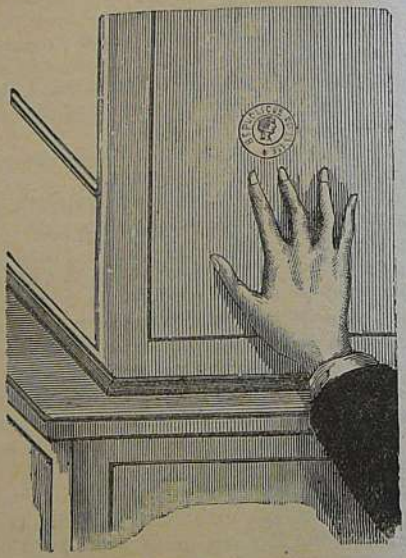


Fig. 26.

Spiegazione. Stante la pressione e la confricazione esercitata, si scaccia il tenue strato d'aria compreso fra la moneta e la parete, così che l'aria esterna è bastante per mantenere l'aderenza.

Il diavolo di Cartesio.

Si prende una noce, quando è vuota si riuniscono le due parti con della pece, in modo da formare un piccolo recipiente impermeabile. Si lascia un'apertura in O (fig. 27) grande presso a poco come una testa di spillo. Con due fili adattati nella pece, si unisce la noce ad un fantoccino di

legno; a questo si sospende una piccola palla di piombo di un peso sufficiente purchè il tutto galleggi alla superficie dell'acqua, e equilibrato in modo che il più piccolo aumento di peso lo faccia colare a fondo. Si colloca questo apparato in una bottiglia piena d'acqua, che si tura con un pezzo di pergamena. Allora premendo con un dito la superficie flessibile di questa chiusura, il fantoccio col suo galleggiante, scende al fondo della bottiglia, e risale alla superficie appena cessa la pressione.

Fig. 27.

Spiegazione. La piccola quantità d'aria compressa nella parte superiore della bottiglia, fa entrare un po' d'acqua nel galleggiante vuoto, ed aumentandone così la sua densità, determina la discesa di tutto l'apparato.

L'uovo sodo nella bottiglia.

Prendete della carta, datele fuoco e introducetela dentro una bottiglia. Quando la carta ha bruciato alcuni istanti, chiudete l'orifizio della bottiglia per mezzo di un uovo sodo spogliato del suo guscio, in modo da formarne un turo ermetico.

Dopo un momento l'uovo si allunga, si conforma al collo della bottiglia, è trascinato, e scende a poco a poco (fig. 28).

Fig. 28.

Ad un tratto cade intero e bruscamente nella bottiglia, facendo udire una piccola detonazione.

Spiegazione. La carta bruciata determina un vuoto nella bottiglia piena d'aria, e l'uovo entra dentro spinto dalla pressione atmosferica.

Le monete che si allontanano a volontà.

Prendete alcune monete da dieci centesimi e mettetele sopra un tavolo, in maniera ch' esse si tocchino e che sieno bene allineate, seguendo una linea retta. Domandate quante monete si desidera che si stacchino dalla fila. Supposto che si dica una, prendete la moneta capofila e gettatela contro le altre, facendola strisciare prima ad una certa distanza. Dall' estremità opposta si allontanerà allora una moneta (fig. 29).

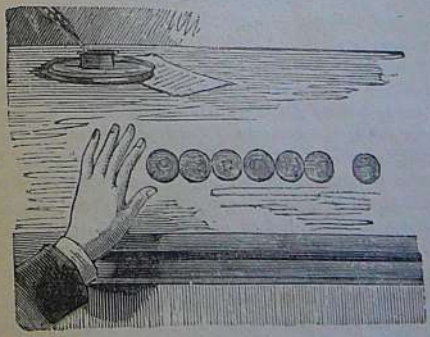


Fig. 29.

Se viene detto due, slanciatene due, e dal lato opposto se ne staccheranno due. E così di seguito, quante monete si slancieranno, e altrettante se ne staccherà dalla fila.

Spiegazione. Le monete si allontanano in seguito all' urto trasmessogli dall' elasticità delle monete stesse.

Il chiodo nella bottiglia.

Si prende una bottiglia piena d'acqua, la si chiude accuratamente, suggellandola con la ceralacca; ciò fatto si tratta di introdurvi un chiodo lungo come un dito, senza togliere il tappo.

Quando sarete iniziati al piccolo sotterfugio cui bisogna ricorrere, non proverete più molto piacere nel vedere eseguire l'esperimento; ma avrete almeno quello di mettere alla tortura l'immaginazione degli astanti che ne saranno testimoni.

Scegliete dunque una bottiglia di vetro molto cupo e a fondo molto rialzato nell'interno, e fate un buco tondo nel centro di questo fondo, come lo dimostra la parte sezionata del nostro disegno, — segretamente bene inteso — e nel modo seguente:

Tenendo la bottiglia rovesciata, farete cadere nel vuoto del fondo, e da una certa altezza la punta d'una piccola lima tonda conosciuta sotto il nome di *coda di topo*. Dopo qualche colpo, constaterete d'aver praticato nel fondo della bottiglia un foro sottile e più o meno regolare. Lo arrotonderete passando e ripassando la lima intorno a' suoi orli, in maniera, da avere un buco cilindrico, del diametro del chiodo che si tratta di fare entrar nella bottiglia.

Vi chiederete forse in che consiste la difficoltà dell'introduzione del chiodo nella bottiglia?

Fare un buco in un vaso o in una bottiglia e far entrare un chiodo per questo buco, sembra d'una semplicità infantile. In che cosa, l'esperimento presenta un lato scientifico?

Bastera ricordarvi che la bottiglia in questione non è vuota, e che la portiamo sulla tavola piena d'acqua e tappata.

Incominceremo col chiudere con un sughero il piccolo foro inferiore della bottiglia; poi riempiremo questa d'acqua fino alla bocca, e la chiuderemo accuratamente, come abbiamo detto; allora potremo togliere il piccolo tappo del buco del fondo, senza che nemmeno una sola goccia di liquido ne esca.

Ma vedendoci posar la nostra bottiglia piena d'acqua su la tavola, niuno degli spettatori sospetterà l'esistenza del buco nella parte inferiore; perciò, tenendo il collo della bottiglia con la mano destra e appoggiando il fondo su la mano sinistra dove si trova il chiodo, ci sarà facile d'introdurre questo chiodo nella bottiglia, lasciandovelo scivolare pel buco, e agitando poi la bottiglia per mostrare e far sentire che il chiodo vi si trova realmente dentro (fig. 30).

Il colore cupo del vetro completerà l'illusione. Sarà bene limar la testa del chiodo per non dover fare un buco troppo largo.

Fig. 30.

Spiegazione. L'acqua non viene fuori dalla bottiglia, stante che non è restata nessuna bolla d'aria, e quindi non può avvenire lo stillicidio.

Equilibrio di un sughero e di due forchette.

Questo esperimento curioso, viene sovente eseguito dai prestidigitatori, i quali annunciano agli astanti, innanzi ai quali eseguiscono i loro giuochi, che essi sono capaci di vuotare una bottiglia, lasciando il turacciolo di sughero sopra al suo collo. Per far questo s'infiggono due forchette in un turacciolo di sughero, e si colloca il turacciolo su l'orlo del collo di una bottiglia (fig. 31).

Ciò fatto si può inclinarla a volontà, e se è piena di liquido anche vuotarla, senza che l'apparato perda il suo equilibrio.

Fig. 31.

Spiegazione. Le forchette e il turacciolo formano un insieme il cui centro di gravità risiede sopra il punto di appoggio. La verticale del centro di gravità passa sempre per questo punto, e le forchette oscillano col turacciolo che serve loro di sostegno, formando un insieme mobile, ma molto più stabile di quello che si sarebbe supposto.

La testa di beccaccia che gira sopra un ago.

Servendosi, in un pranzo, una beccaccia o qualunque altro uccello a becco lungo, si taglia la testa vicina al collo; si fora un sughero da bottiglia in modo da potervi introdurre il collo dell' uccello, poi s' infiggono nel turacciolo due forchette, e al di sotto del turacciolo stesso si fa penetrare un ago. In seguito si colloca questo piccolo apparato sopra una moneta da 10 centesimi, disposta in piano su l' orifizio del collo d' una bottiglia. Allorquando l' equilibrio è

Fig. 32.

trovato, s' imprime un movimento rotatorio anche abbastanza rapido ad una delle forchette, evitando però di scuotere il tutto. Si vedono allora girare sul loro piano, le due forchette, e il turacciolo che porta la testa della beccaccia (fig. 32). Questo esperimento è assai grazioso e umoristico: la testa dell' uccello si volta successivamente verso ognuno

dei convitati, che sono attorno alla tavola, e facendo talvolta dei piccoli movimenti oscillatori che danno a questa testa un aspetto di vitalità.

Spiegazione. Tutto l'apparato forma un insieme il cui centro di gravità è l'ago.

Lo spillo equilibrista.

Sull'orlo di una tavola si conficchi uno spillo a grossa capocchia. Si prenda una chiave, all'estremità della quale si fa penetrare un chiodo ad uncino, quindi si fissa ad un regolo di legno, per mezzo di una cordicella. Alla parte inferiore del regolo si attacca un peso di cento grammi.

Fig. 33.

Preparato così l'apparecchio, si pone in equilibrio appoggiando la chiave sopra lo spillo, come lo dimostra il nostro disegno (fig. 33).

Spiegazione. In seguito della deviazione del regolo, il peso trovasi sotto la tavola, in modo, che il centro di gravità è esattamente sotto al punto di sospensione.

Bottiglia sollevata con una paglia.

Si prende un semplice fusto di paglia, si piega all' estremità inferiore e s' introduce in una bottiglia contenente dell' acqua. Fatto questo, la bottiglia si potrà sollevare liberamente (fig. 34).

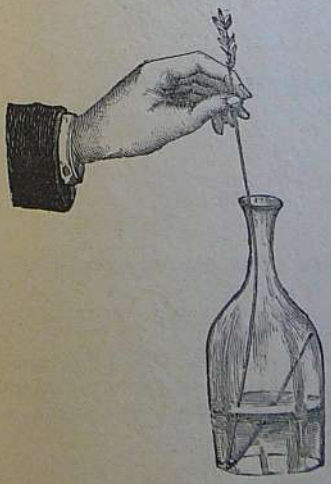


Fig. 34.

Spiegazione. Allorchè si solleva la bottiglia, il gambo obliquo lavora per compressione ed offre una grande resistenza.

Gli anelli di fumo.

Fumando una sigaretta si possono proiettare dei buffi di fumo in forma di anelli o corone, come lo dimostra il nostro disegno (fig. 35).

Fig. 35.

Spiegazione. Per far questo, occorrono diverse precauzioni. Bisogna evitare la più piccola corrente d'aria, chiudendo usci e finestre e mettersi seduti a un tavolo per evitare le correnti ascendenti.

Con un foglio di carta da lettere, fate un cannello di circa due centimetri di diametro, e da questo proiettando il fumo della sigaretta, usciranno gli anelli. Questo fenomeno si deve alla resistenza dell'aria.

Da una bottiglia vuota fare uscire delle centinaia di gocciole.

Questo esperimento che descriveremo, si potrà fare in qualunque sala, ma riescirà molto più interessante fatto a tavola in una riunione d'amici.

Allorchè sarà vuotata una bottiglia di vino, sgocciolatela ben bene, e agli astanti dichiarate che farete escire dalla bottiglia delle centinaia di gocciole di vino. Tutti diranno esser questa una cosa impossibile.

Prendete allora un foglio di carta sugante, inclinate la bottiglia per mostrare che non contiene nemmeno una goccia; quindi rialzando il braccio, fategli descrivere violentemente un arco di cerchio. Riabbassando la bottiglia, questa getterà sulla carta sugante una quantità innumerevole di goccioline.

Spiegazione. In seguito al moto rotatorio impresso alla bottiglia, la forza centrifuga è quella che fa riunire in goccioline il finissimo strato di vino che bagnava internamente la bottiglia.

Immergere la mano nell' acqua senza bagnarla.

Gettate in una catinella, od altro recipiente pieno d' acqua, una moneta, un anello, od altra cosa qualsiasi, e dite agli astanti che v' impegnate a ritirare l' oggetto con la mano senza che questa si bagni.

Spiegazione. Basta, per riuscire a ciò, gettare sulla superficie del liquido una sostanza polverizzata che non abbia alcuna coesione con l' acqua e che per conseguenza non possa essere immollata. La polvere di licopodio offre questa proprietà.

Dopo aver gettato un po' di questa polvere sulla superficie dell' acqua, immergete arditamente la mano sino al fondo del recipiente, ritirate l' oggetto e mostrate ai presenti che la vostra mano è asciuttissima.

La polvere di licopodio ha fatto una specie di guanto su cui il liquido non ha alcuna azione, tal quale come su le penne delle anitre che noi vediamo tuffarsi e rituffarsi nell' acqua, senza che si bagnino menomamente.

I pezzi di un giuoco di domino ritti sulle loro punte.

Si propone il problema: Fate stare tutti i pezzi di un

giuoco di domino sulle loro punte, senza ajuto d'alcuno oggetto estraneo.

Alcuni tenteranno di costruire piramidi o monumenti che crolleranno prima che la metà dei pezzi sia stata sovrapposta.

C'è un mezzo per eseguire il giuoco ed è accomodando i pezzi del domino, come lo dimostra la figura 36.

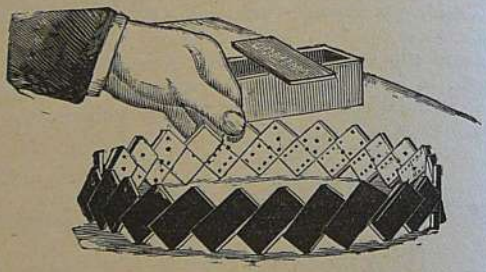


Fig. 36.

Spiegazione. Primieramente si pone un pezzo del domino steso, in modo, da servire di punto d'appoggio a un secondo che si mette con una punta appoggiata su la tavola, e il fianco appoggiato sul pezzo stesso.

Tutti gli altri pezzi si sdraiano obliquamente sul loro vicino, in modo da formare un circolo. Così tutti i pezzi del giuoco del domino, sono sopra le loro punte senza ajuto di alcuno oggetto.

La moneta che senza toccarla cade nella bottiglia.

Piegate in due un fiammifero di legno ordinario, in modo che le due parti spezzate non rimangono attaccate l'una all'altra, che per mezzo di qualche fibra di legno.

Ponete il fiammifero così piegato, sul collo di una bottiglia, e ponete sul fiammifero un pezzo da cinquanta centesimi.

Proponete allora alle persone adunate, di far cadere la moneta dentro la bottiglia, senza toccare nè la moneta, nè il fiammifero, nè la bottiglia.

Vedrete che cercheranno a lungo, senza trovarla, la soluzione, che pure è semplicissima e che è questa:

Immergete un dito in un bicchier d'acqua, e ponendolo sopra all'angolo formato dal fiammifero, lasciate cadere su questo una o due goccie di liquido; subito il fiammifero si aprirà a poco a poco, fino a che, non sostenendo più il pezzo da cinquanta centesimi, lo fa cadere nella bottiglia (fig. 37).

Fig. 37.

Spiegazione. Le goccie d'acqua cadute sul fiammifero fanno sì che le fibre del legno gonfiano dall'umidità e si raddrizzano.

Lo stagno fuso in un cartoncino.

Si prende un pezzetto di lastra di stagno, ben piana e lustra e si mette in una scatoletta fatta di cartoncino resistente. Posto il tutto sopra una lampada a spirito, si giunge a fondere il metallo senza bruciare il cartone (fig. 38).

Si curi di riscaldare il cartoncino con precauzione, specialmente dove è a contatto col metallo.

Fig. 38.

Spiegazione. Il cartoncino essendo cattivo conduttore del calore, e avendo a contatto lo stagno, che al contrario lo assorbe moltissimo, succede che il calore è interamente sottratto da quest' ultimo.

Far bollire l' acqua in una scatoletta di carta.

Costruita una scatoletta di carta, come quelle da dolci, si sospende, per mezzo di due fili, ad un regolo di legno. Si riempie d' acqua questo recipiente improvvisato, e ci si

caccia sotto una lampada a spirito. Accesa che sia, si vedrà con sorpresa svilupparsi dei vapori fino a che l'acqua giunge a bollire (fig. 39).

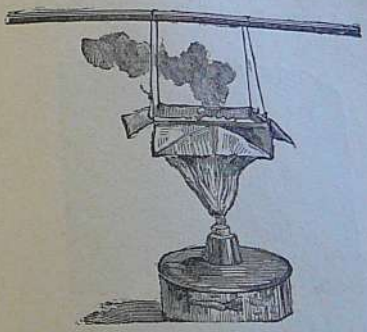


Fig. 39.

Spiegazione. L'acqua bolle senza che la carta si bruci perchè il calore è tutto assorbito dall'acqua.

Tagliare una cordicella sigillata dentro a una bottiglia.

Presentate ai vostri amici una bottiglia di cristallo bianco, vuota, munita di un tappo di sughero, al quale avrete assicurato, mediante uno spillo, un pezzo di spago o cordicella sottile, alla quale sarà stato attaccato un bottone pesante o meglio una pallina di piombo, in modo da farla rimanere ben tesa. Quindi annunziate di tagliare la cordicella senza toccare nè la bottiglia nè il turacciolo, e per allontanare qualunque sospetto, fatela sigillare.

Ciò fatto uscite dalla sala, portando con voi la bottiglia, e dopo un istante rientrerete e la presenterete agli amici.

La cordicella è perfettamente tagliata e la sua estremità inferiore è caduta nel fondo della bottiglia.

Spiegazione. Questa esperienza non si potrà fare che in un giorno di bel tempo, giacchè, come lo dimostra la figura 40, il raggio solare vi è indispensabile. Per mezzo di una

Fig. 40.

lente convergente, lo concentrerete su un punto qualunque della cordicella, e in un istante la vedrete bruciare nel punto sul quale avrete proiettato i raggi solari.

Il vaso di Tantalo.

Si presenta sopra ad una tavola una vasca di cristallo, simile a quelle dove si tengono i pesci rossi, con entro un personaggio scolpito in legno nell'atteggiamento che desideri bere. Versando lentamente dell'acqua in questo vaso,

si scorge che è impossibile far salire il livello dell'acqua oltre la linea A B (fig. 41).

Il disgraziato Tantalo vede costantemente l'acqua sfiorar le sue labbra.

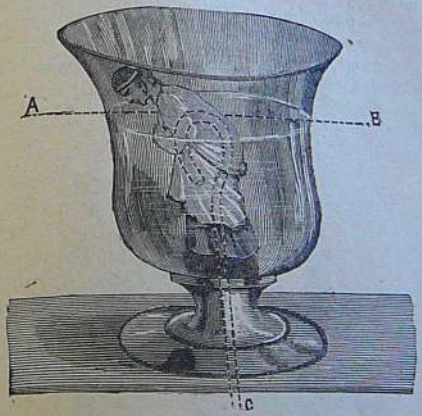


Fig. 41.

Spiegazione. Si ottiene tale fenomeno per mezzo di un sifone curvo, il di cui braccio di rifiuto è collocato nel piede del vaso, e che traversa la parte superiore della tavola. La figura in legno ha nel disotto un incavo che nasconde questo sifone. Così quando l'acqua s'inalza in A B, il sifone, segnato nella figura con una linea punteggiata, funziona e l'acqua esce sotto la tavola dall'apertura C.

L'eruzione del Vesuvio.

In fondo ad un vaso di vetro ponete una boccettina contenente vino rosso.

Questa boccettina turatela con un tappo attraversato in senso verticale da un foro strettissimo, come indica la parte sezionata del disegno.

Con un po' di gesso o anche con della terra, figurate una montagna in fondo del vaso. La boccetta vi si troverà nascosta, e praticando nella parte superiore della montagna microscopica un piccolo orifizio destinato al passaggio del vino, questo sarà il cratere.

Empite il vaso d'acqua, agitatela, e si vedrà allora il fumo rossastro di un vulcano tormentato dal vento, ed avrete così dato agli spettatori una riproduzione abbastanza esatta dell'eruzione del Vesuvio (fig. 42).

Fig. 42.

Spiegazione. Causa la differenza di densità dei due liquidi, l'acqua penetra nella boccetta e ne scaccia il vino, che sfugge dal recipiente in tenue filo rosso, per stendersi alla superficie.

La scintilla elettrica e i capelli elettrizzati.

Prendasi un vassoio di latta verniciato bene, lungo trentacinque centimetri; si tagli un foglio di carta da imballaggio, piuttosto grossa e solida, in modo da potersi facilmente applicare sulla parte piana del vassoio. Con della pasta di farina, si fissano all' estremità della carta due liste di foglio, in guisa, da poterla sollevare senza difficoltà. Il vassoio si colloca sopra due bicchieri da tavola che gli servono di sostegno.

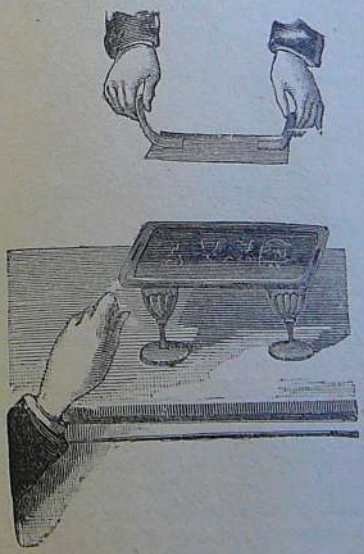


Fig. 43.

Provvisti così con oggetti comuni di una vera macchina elettrica, questa si mette in funzione nel modo seguente:

Si scalda il foglio di carta sopra un fuoco ardente a varie

riprese, in modo che la carta sia ben secca e la temperatura sia quanto si può elevata. Fatto ciò, si colloca rapidamente sopra una tavola di legno e si confrica energicamente, mediante una spazzola da abiti, abbastanza rigida e secca. Si colloca la carta sul vassoio, si tocca questo con le dita e si solleva la carta per mezzo delle due liste applicatevi. Se una persona avvicina allora un dito all' orlo del vassoio, esso farà scoccare una scintilla visibile (fig. 43).

Si può rimettere la carta sul vassoio e ripetere l' esperimento sette od otto volte.

Se il foglio di carta così scaldato lo passate invece a sette od otto centimetri dalla testa d' uno spettatore, incontanente vedrete i suoi capelli arricciarsi, ondeggiare, e seguire tutti i moti d' oscillazione che imprimerete alla carta.

Onde l' esperimento riesca, fa d' uopo che i capelli siano asciutti.

Spiegazione. Stante la confricazione, l' elettricità si sviluppa nella carta.

La moneta moltiplicata.

L' illusionista presenta agli astanti una scodella con alquanta acqua e un bicchiere rovesciato, dal quale si scorge alla superficie del liquido una moneta da due lire; sotto a questa una moneta da cinque lire, e guardando dall' alto del bicchiere un' altra moneta da cinquanta centesimi. In tutto lire sette e cinquanta. Quando tutti avranno osservato, si farà alzare il bicchiere e, con gran maraviglia di tutti, si troveranno nella scodella solamente due lire.

Spiegazione. È questo un fenomeno fisico della rifrazione della luce. Mettete nel piatto una moneta da due lire e alquanta acqua, prendete un bicchiere, capovolgetelo e con un fiammifero acceso riscaldatene l' aria, poi coprite la moneta col bicchiere, nel quale l' acqua salirà di qualche millimetro. Così sarà ottenuto l' effetto.

La musica con i bicchieri e le bottiglie.

Questi esperimenti sono riservati a coloro che sono dotati d'orecchio musicale.

Si prendono sette bicchieri a calice e si riempiono più o meno d'acqua fino a ottenere la scala di sette note.

Per avere il suono, si percuotono con una bacchetta o si strisciano su l'orlo con le dita umide d'agro di limone (fig. 44).

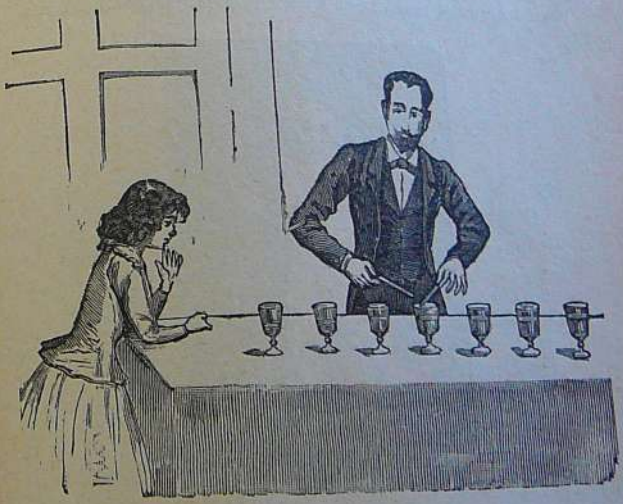


Fig. 44.

Il suono dato da questi bicchieri è chiarissimo. Un pezzo di musica può essere suonato in questo modo.

Pure con delle bottiglie di vetro qualunque, riempite d'una certa quantità d'acqua, che si fa variare d'altezza

seguendo il valore della note che si desidera, si possono ottenere tutte le note musicali. Si legano le bottiglie con degli spaghi ad un regolo e questo si sospende alle spalliere di due seggiole: per produrre il suono ci si serve di due bacchette di legno.

Spiegazione. È l'acqua che a seconda della sua quantità fa produrre più o meno vibrazioni al cristallo, formando così le sette note musicali.

La visione del diavolo.

Guardate ben fissamente la figura 45 e specialmente il punto nero del mezzo, per circa trenta minuti secondi o me-

Fig. 45.

glio fino a che gli occhi si sentano stanchi. Dirigete allora lo sguardo verso il soffitto, sopra la vostra testa, e dopo dieci o quindici secondi vi apparirà, spiccata in nero, l'effigie del diavoletto. Per ben riescire, questo esperimento occorre sia fatto ad una luce vivissima.

Spiegazione. Questo fenomeno deriva dalla sussistenza della immagine sulla retina.

L' uccello in gabbia.

Si prende un disco di cartone e si disegna da una parte una gabbia, dall' altra un uccello (fig. 46).

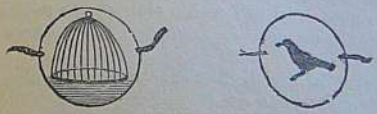


Fig. 46.

Se per mezzo dei due cordoncini si mette questo disco in rotazione, si vedrà l' uccello entro la gabbia (fig. 47).

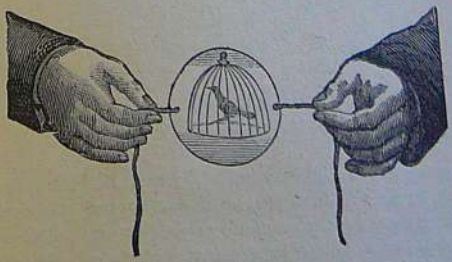


Fig. 47.

Spiegazione. Imprimendo il moto di rotazione, i due disegni sono scorti nello stesso tempo vedendo così una sola immagine.

L'uccello che entra in gabbia.

Disegnate su d'un foglio di carta una gabbia vuota e, a qualche millimetro di distanza dalla gabbia, un uccello.

Si tratta di far entrare l'uccello nella gabbia.

Collocate un biglietto di visita fra le due figure, tenendolo perpendicolare sulla carta disegnata: appoggiate la punta del naso sull'estremità del biglietto e guardate.

Voi vedrete così coll'occhio sinistro la gabbia, col destro l'uccello; ma dopo un istante vi parrà che l'uccello si muova ed entri da sè nella gabbia.

Senz'aver la noia di disegnare le due figurine, servitevi di quelle che vedete qui (fig. 48).

Fig. 48.

Appoggiate il biglietto sulla linea A B, badando di mettervi in faccia alla luce perchè il cartoncino non faccia ombra. Guardate per alcuni secondi ed il fenomeno si verificherà.

Spiegazione. Quest'esperimento ci ricorda le leggi della visione binoculare, cioè perchè si veda semplice con due occhi.

I circoli giranti.

La fig. 49, come vediamo, consiste in una serie di circoli concentrici, di due millimetri di larghezza, separati da intervalli bianchi della stessa larghezza.

Queste dimensioni si possano variare colla distanza, e trattandosi di mostrare il fenomeno ad un pubblico piuttosto numeroso, possano anche raggiungere parecchi centimetri.

Fig. 49.

Se a questa figura s' imprime, spostandola leggermente, un lieve moto circolare nel suo piano, i cerchi sembrano girare attorno al suo centro. Perchè l' effetto sia più spiccato, occorre guardare la figura durante il movimento, fissando lo sguardo sopra un punto vicino. La figura 50 rappresenta un circolo nero, nell' interno del quale, sono segnati dei denti equidistanti.

Operando come abbiamo detto sopra, per l' altro esperimento, questa ruota dentata sembra girare attorno al suo

centro. Non guardando direttamente il disegno, ma un altro punto, l'effetto soddisfa ancora di più.

Fig. 50.

La fig. 51 nella quale la moltiplicità dei circoli non permette di fissarne uno specialmente, forma certe combinazioni degne di ammirazione.

Fig. 51.

Spiegazione. I fisici non sono concordi a spiegare questo fenomeno: alcuni credono che provenga dalla proprietà

posseduta dalla retina dell'occhio, cioè di conservare le immagini durante un certo tempo; altri attribuiscono all'occhio una nuova proprietà che tutto spiegherebbe.

Il fumo nel bicchiere.

È questo un giuoco che viene eseguito spesso dai prestidigitatori e si eseguisce così:

L'operatore prende un bicchierone vuoto, perfettamente trasparente, lo colloca sopra una tavola e lo tura con un piatto.

Poscia copre tutto con un panno, e accesa una sigaretta, annunzia che ne farà penetrare il fumo nel bicchierone.

Infatti dopo alcuni istanti getta via il panno, e come per incanto, il bicchiere si mostra pieno di un fumo bianco molto denso (fig. 52).

Fig. 52.

Spiegazione. Si eseguisce questo giuoco con la massima facilità: basta versare prima nel bicchierone tre goccie d'acido cloridrico, e d'inumidire il fondo del piatto, che verrà collocato sul vaso, con alcune goccie d'ammoniaca,

che vi aderiscono per capillarità. I due liquidi così versati, prima che il bicchierone ed il piatto siano presentati agli spettatori, formano uno strato così sottile da passare inosservati, ma al momento che il piatto è collocato sul bicchiere, danno origine a vapori bianchi di cloridato d'ammoniaca, che somigliano molto al fumo del tabacco.

I serpenti di Faraone.

Si presenta un piccolo cono, si pone sopra un piatto qualunque, e con un fiammifero s'incendia. Immediatamente

Fig. 53.

il cono gonfia e si allunga a vista d'occhio, fino a raggiungere una lunghezza di circa sessantacinque centimetri. Pare proprio un vero serpente che nasca istantaneamente, e si attortigli in ispire, fuggendo da una angusta prigione nella quale stava rinserrato (fig. 53).

Spiegazione. Si ottiene questo resultato nel seguente modo: Si versa del solfocianuro di potassio in una soluzione allungata di nitrato acido di mercurio, formando così un precipitato di solfocianuro di mercurio, consistente in una polvere bianca, combustibile, che dopo essere stata raccolta in un filtro, verrà trasformata in pasta, mediante una triturazione nell'acqua gommata. A questa pasta verrà aggiunta una piccola quantità di nitrato di potassa, e poi modellata in forma conica, si farà completamente essiccare a bagnomaria. Il cono così ottenuto è pronto per schiudersi.

L'albero di Saturno.

Si sciolgono sessanta grammi di acetato di piombo in due litri d'acqua e si versa questa soluzione in un vaso sferico.

Al turacciolo di questo vaso si adatta un pezzo di zinco al quale saranno stati fissati quindici o venti pezzetti di filo d'ottone, lontani gli uni dagli altri (fig. 54).

Fig. 54.

Questo sistema s'immerge nel liquido, e si vedono subito i fili d'ottone coprirsi di aghetti di piombo brillanti e cristallini, i quali, di giorno in giorno, aumentano e ingrandiscono (fig. 55).

Fig. 55.

Spiegazione. Il rame si scioglie nel liquido ed è sostituito dal piombo che si deposita su i fili.

I fiori luminosi.

L'illusionista, dopo che la sala sarà posta al buio, potrà mostrare al pubblico dei fiori brillanti di uno splendore vivissimo, che sviluppano raggi colorati di un effetto stupendo. (fig. 56). Potrà anche mostrare disegni, scritture, ecc.

Fig. 56.

Spiegazione. Si prendono dei fiori artificiali, si spalmano di gomma sciolta nell'acqua, si spolverano di solfuro fosforescente, e si fanno seccare. Esponendoli così preparati alla luce solare, o se di sera, ai raggi emessi da un filo di magnesio in combustione, diventano subito fosforescenti.

I fiori che cambiano colore.

Si può presentare al pubblico un mazzo di fiori, i quali non abbiano più il loro colore naturale, ma che invece ne avranno acquistati altri, più variati e brillanti.

Spiegazione. Si prenda un bicchiere e vi si versi cento grammi d' etere ordinario, addizionandolo di dieci grammi di ammoniaca liquida. In questa miscela si immergono i fiori sui quali si vuole eseguire l' esperimento (fig. 57).

Fig. 57.

Si vedranno allora i fiori perdere i loro colori naturali, ed acquistarne altri.

Il velo incombustibile.

Facendo dei giuochi di prestidigitazione, può occorrere di dovere presentare un velo alla fiamma di una candela o sopra un braciere, senza che arda colla fiamma. Ciò si può fare benissimo.

Spiegazione. Immergete il velo in una soluzione di fosfato d'ammoniaca e fatela seccare al contatto dell'aria; fatto questo vi sarà impossibile far ardere questa stoffa colla fiamma; solo dopo qualche tempo si carbonizzerà.

Gl' inchiostri invisibili.

Quantunque questo esperimento sia molto conosciuto, non tutti lo sanno spiegare, e per questo lo abbiamo riportato.

Si presenta agli spettatori una carta, che esaminata, viene riconosciuta senza alcun preparato.

Posta questa carta nell'acqua, compariscono disegni, scritti, ecc.

Un'altra carta che all'apparenza mostra di non avere alcuna preparazione, si fa avvicinare al calore di un lume o di una candela, e subito compariscono delle immagini: ritirata dal calore, esse spariscono.

Spiegazione. Nel primo caso si prenda cinque grammi di acido nitrico e si unisca a venti grammi d'acqua. Con questa miscela, si scriva sopra un pezzo di carta a mano, un po' grossa e bene incollata. La scrittura, seccandosi, sarà assolutamente invisibile: bagnata che sia, comparirà.

Nel secondo caso si scriva sopra una carta con del succo di limone. Basta esporre questa scrittura al calore per farla comparire: l'aria fredda produce l'effetto contrario.

La bottiglia spirale.

Si può tagliare una bottiglia in forma di spirale, riducendola come una molla di vetro (fig. 58).

BIBLIOTECA CIVICA SCHIO

Fig. 58.

Spiegazione. Per ottenere questo, si forma un carbone composto di novanta grammi di nerofumo, addizionato a trenta grammi di gomma arabica, dodici grammi di gomma adragante, e dodici di benzoino, sciolti nell'acqua. Alla pasta così ottenuta si dà la forma di un cannello che, arroventato al contatto della fiamma, taglia il vetro ove viene applicato. Il taglio si comincia con un segno di lima, poi si avvicina il carbone rosso a questo stesso punto, e si strofina contro il vetro, soffiandoci colla bocca, per aumentarne l'incandescenza.

Il fuoco disegnatore.

Da una certa distanza, l'illusionista fa osservare al pubblico una carta, che tutti ritengono libera da preparativi. Dopo qualche parola di occasione, l'operatore accende un fiammifero di legno, lo lascia bruciare un poco, quindi lo spenge soffiandoci sopra, in modo, che ne rimanga la punta incandescente. Avvicina allora questa brace rossa a un punto della carta, che abbrucia subito, propagando il fuoco in un contorno determinato, e formando un disegno che raffigura un asino, un cavallo, oppure delle parole, dei numeri, ecc. (fig. 59).

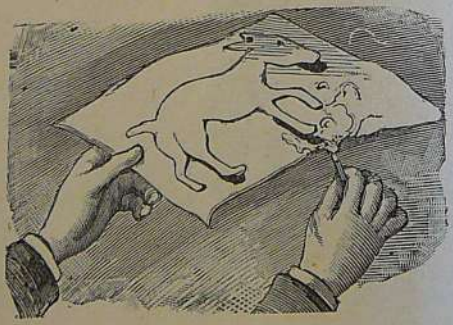


Fig. 59.

Spiegazione. Si prende del salnitro e se ne fa una soluzione saturata a freddo. Con uno stecco di legno, tuffato in questa soluzione, si disegna o si scrive sopra un foglio di carta piuttosto fine. Il tratto del disegno sarà bene che sia molto grosso. Stante che il salnitro non lascia traccia su la carta, sarà bene segnare con un lapis un punto dove appoggiare il fiammifero incandescente.

La bottiglia luminosa.

Si presenta una bottiglia, che esaminata, si riscontra contenente dell' olio d' oliva. Si leva per un istante il turo e dopo rimesso, si osserva con grande maraviglia che lo spazio pieno d' aria è luminoso, e il suo chiarore è uguale a quello d' una lucernetta.

Spiegazione. Si prende una boccia, di vetro bianco e trasparente, di forma oblunga; vi si mette dentro un pezzetto di fosforo grosso come un pisello; vi si versa sopra dell' olio di oliva fino ad un terzo della boccia e si chiude ermeticamente.

Quando si vuole servirsene, si stura la boccia per lasciar passare l' aria esterna e poi la si tura di nuovo. Allora lo spazio pieno d' aria apparirà, come abbiamo descritto, luminoso. Se la luce s' indebolisce, le si dà forza lasciando entrare l' aria levando il turacciolo. D' inverno fa d' uopo scaldare la boccia, prima di sturarla.

Fare apparire un disegno sul cristallo.

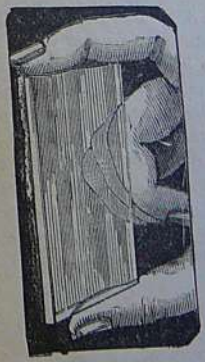


Fig. 60.

Il pubblico riceve dalle mani dell' illusionista un pezzo di cristallo (fig. 60), che in seguito ad un minuzioso esame, viene riscontrato privo affatto d' intaccature o di segni. Qual-

cuno degli spettatori viene pregato di ricoprire la superficie di questo cristallo col vapore del fiato, e immantinente si vede apparire una figura o un motto, ecc. (fig. 61). Asciugato il vapore acqueo, l'immagine sparisce di bel nuovo.

Fig. 61.

Spiegazione. Si prende un pezzo di cristallo da specchi. In una bacinella di porcellana si versa una piccola quantità di spato fluorio in polvere, e s'inumidisce con dell'acido solforico, in maniera, da formare una miscela liquida da poter scrivere sul cristallo con una penna d'oca.

Si traccia allora il disegno o motto desiderato, e si lascia stare per circa dieci minuti. Lavata che sia con dell'acqua e rasciugata con della tela, la lastra è pronta per l'esperimento descritto. Con un po' di pratica si vedrà il tempo preciso che occorre lasciare la miscela sul cristallo, prima di lavarlo, onde non venga corroso.

PARTE SESTA

GIUOCHI CON APPARATI MECCANICI.

Principii generali.

Di tutti i giuochi di magia e prestidigitazione, quelli con apparati meccanici sono i più sorprendenti e i più facili a eseguirsi. Però la buona riuscita dei medesimi sta anzitutto nella perfetta esecuzione degli apparati, e questo si ottiene costruendoli da se stessi, ponendoci una cura speciale in ogni più piccola parte. Insistiamo su questo punto, perchè riesce sempre una cosa molto brutta, il presentare al pubblico apparecchi che non funzionano o, funzionando male, scoprino il *trucco*.

In questa parte del libro si troveranno i giuochi semplici ma di effetto, e i grandi giuochi da teatro. Abbiamo descritti i primi, perchè tutti li potranno fare in famiglia e nelle conversazioni, e i secondi, perchè oltre a chi voglia profittarne per eseguirli sui teatri, servono a spiegare le meraviglie che ci fanno osservare i più celebri illusionisti.

La cascina delle fate.

Voi dite, per esempio:

— I signori che si trovano qui presenti hanno gustato i miei varj liquori? Ne sono rimasti contenti?... So che ne furono soddisfatti e ne sono molto soddisfatto io pure.... Ma

no — replicate dopo una breve pausa — non sono proprio soddisfatto interamente.... Mi vergogno, anzi, di non avere offerto che bevande atte al palato ed al gusto degli uomini.... Ah! perchè mai fui così incivile di dimenticare che i liquori non convengono alle signore?... Davvero che fu una colpa imperdonabile, fu un vero errore il mio di non essermi ricordato del sesso gentile!... Però, peccato confessato è mezzo perdonato: ed io sconterò la mia colpa involontaria, offrendo alle signore che mi stanno osservando, della eccellente ed ottima crema: proviamo se vi riesco!

Per non dilungarci tanto veniamo subito alla spiegazione di questo giuoco.

Prendete un vaso semplicissimo, rotondo, entro il quale antecedentemente avete posta della crema, in modo, da non giungere fino agli orli. Coprite il vaso con una specie d'imbuto, il cui collo chiuso all'estremità inferiore s'immerga nel liquido.

In quest'imbuto verserete dei fagiuoli, e per far credere che il vaso ne sia tutto ricolmo, vi caccerete dentro sino al fondo la bacchetta, la quale, naturalmente, entrerà nel canale. Coprirete quindi il vaso con una specie di campana di latta, internamente munita di rampini, capaci di agguantare l'imbuto, e nel mentre annunziate che il prestigio sta per effettuarsi, rialzerete la campana entro la quale trovasi l'imbuto.

Allora potrete versare alle vostre spettatrici la crema promessa.

Passaggio di una moneta in una mela.

Presa a prestito una moneta da cinque lire, fatela segnare, e col metodo dello scambio coll'impalmaggio, spiegato a pagina 51, barattatela tosto con un'altra. Intanto che con brevi parole, spiegate al pubblico il giuoco che state facendo, il segretario fra le quinte o in altra stanza, insinua nel mezzo a una mela dove ha praticato un'incisione, la moneta segnata, che ha ricevuta per mezzo di un canaletto, situato dietro al tavolo, e che corrisponde nella stanza attigua o fra le quinte. Questo canaletto di cartone (se fosse di metallo farebbe rumore al cadere della moneta) è messo in pendenza, in modo, che quando l'illusionista lascia la moneta, essa

precipita in una cassettina situata presso il segretario. Questi, allorchè avrà posta la moneta entro la mela, la colloca nel fondo di un vaso di bossolo avente la forma di un vaso da fiori; lo riempie di riso e lo reca sulla scena.

Allora prendete in mano una mela e la moneta scambiata, e dopo aver mostrato che il vaso è intieramento pieno di riso, annunziate che state per far passare la mela che tenete in mano, nel luogo dove sta il riso, facendo sparire questo. Così per la moneta, che direte sarà ritrovata dentro la mela.

Andate allora dietro la tavola munita di servente e cassettina (pag. 9), e servendovi del processo della sparizione raccogliendo, spiegato a pagina 15, lasciate cadere la mela nella cassettina, mentre fate sparire la moneta nella tasche-na, o sulla servente. Intanto che eseguite questo, pressate un piccolo pedale, situato dietro una gamba della tavola, sollevando così il fondo mobile del vaso. Con questo apresi al riso un' uscita circolare che lo fa precipitare nel piedistallo del vaso, dopo di che il fondo riprende il suo posto. Fate osservare il vaso vuoto agli spettatori, traetene la mela, e apertala, con grande maraviglia, si troverà la moneta segnata.

Passaggio dell' acqua e del vino.

Voi direte, entrando in giuoco:

— Chi può esser sicuro che nel suo vino non siavi dell' acqua? Nessuno forse, eccetto quello che lo fabbrica; ed ancora, s'è negoziante di vino, si potrebbe scommettere che l' abitudine gli avrà fatto battezzare, come si suol dire, persino la bibita che s' è riservata per se medesimo. Colla sola magia si può andar certi di non bere dell' acqua tinta in rosso anzichè del buon vino, ed il processo consiste nel separare, in un minuto secondo, il vino dall' acqua, ed io sarò lieto d' insegnarlo ai miei spettatori.

Verserete pertanto del vino in una bottiglia, e per maggior precauzione, aggiungetevi un bicchier d' acqua. Quindi deponendo la bottiglia su d' un piedestallo, da ogni lato di essa collocherete un bicchiere. Dopo ciò, coprirete il tutto con tre grandi bussoli.

Onde render più notevole l' esperienza, lasciate desi-

gnare, a scelta di uno spettatore, il bicchiere nel quale dovrà passar l'acqua, e quello in cui dovrà passare il vino.

Allorchè questo sarà scelto, voi esclamerete:

— Benissimo! *Passate!*

Alzati i bussoli farete vedere che l'acqua ed il vino passarono secondo fu domandato.

Per compiere questa piacevole separazione del vino dall'acqua, bisogna vi servite di una bottiglia forata di sotto, con un buco turato da una pallottola di cera, che leverete al momento opportuno; quindi, affinchè l'acqua tinta non si veda scendere nel piedistallo, sul quale è collocata la bottiglia, la si coprirà con un bussolo costruito senza alcun preparato. Invece i bussoli che coprono i bicchieri, avranno nella parte superiore come una specie di scatola divisa in due scompartimenti, con entrambi un buco nella loro base. Questa scatola, mercè la divisione, potrà contenere del vino e dell'acqua. Per lo stesso fenomeno fisico del quale abbiamo parlato a pag. 122, il liquido non escirà da uno degli scompartimenti o dal foro di cui testè parlammo, sino al momento in cui si sturi una corrispondente apertura. Anche questa apertura dev'essere otturata con cera molle.

Dopo che lo spettatore ha espresso il desiderio che il vino o l'acqua passi a destra od a sinistra, non si dovrà far altro che levare a destra od a sinistra, sia la pallottola che chiude lo scompartimento riservato al vino, sia quella che impedisce all'acqua di calare nel bicchiere e il giuoco sarà fatto, non senza destare profondo stupore.

Cazzeruola infernale.

Entrate in scena portando con voi la vostra cazzeruola, una macchinetta a spirito di vino, su cui porla, ed alcuni uccelli morti e spiumati. Ponete gli uccelli nella cazzeruola, collocate questa sulla fiamma, indi, rivolgendovi agli astanti, direte:

— Capisco che voi, signori e signore, sentirete compassione di questi innocenti uccelletti che pochi minuti fa erano in vita e che ora verranno fatti in salmì. Ebbene, io vi prometto di cucinare in modo, che il sorriso e la gioia torneranno sui vostri volti.

infatti quel fuoco che arde e consuma, diverrà fiamma di vita e di risurrezione, facendo risuscitare sull'attimo, e con tutte le loro penne e la loro giocondità, gli uccelletti che si trovano nella cazzeruola, e che s' immaginano morti, spiumati e mezzi cotti.

Chiudendo infatti per poco la cazzeruola, la riaprirete poco dopo, e gli uccelletti usciranno dal recipiente battendo lietamente le ali, e svolazzando da ogni parte, spandendosi per la sala.

La spiegazione di questo giuoco sta in questo: che gli uccelli spiumati sono rimasti nella cazzeruola e i viventi stavano già racchiusi nel coperchio. Benchè la forma di questo non abbia nulla di straordinario, esso è tale, da permettere di dissimulare nel suo interno una specie di piccola cameretta. Un' assicella piatta, rotonda, mobile e libera, servirà come di pavimento a questa cameretta, chiudendola ermeticamente. Premendo alcun poco, quando si chiude la cazzeruola, un bottoncino posto nell' alto del coperchio, si farà cadere l' asse rotonda, la cui caduta avrà il duplice resultato di porre in libertà i volatili vivi, coprendo intieramente, allo sguardo altrui, quelli morti.

La vegetazione magica.

L' illusionista si presenta con una scatoletta di semi da fiori e dice:

— Signori, vi mostrerò un bellissimo processo per far nascere istantaneamente dei fiori, i cui semi sono accuratamente rinchiusi in questa scatola.

Preso un fazzoletto di seta, piuttosto grande, lo fa esaminare, e dopo riconosciuto senza alcun preparato, lo stende innanzi a sè sopra un braccio, e finge di gettarvi il contenuto della scatola. Immediatamente attraverso al tessuto appare un canestro di fiori.

Il giuoco che abbiamo descritto si spiega così:

Il canestro è di giunco ed ha una forma comune. Si riempie di mazzolini che si collocano vicini l' uno all' altro, tenendoli più serrati che sia possibile, ed attaccati ciascuno coll' ajuto di un filo di cotone, in modo, da non cadere quando il canestro è sospeso.

L'illusionista ha una cintura di latta *c* (fig. 62) fatta in modo, che mentre una metà è fermata a una sottoveste di tela fortissima, sull'altra può scorrere liberamente un gancio al quale è attaccato mediante una campanella il canestro dei fiori. Un filo di seta *a* è assicurato a quest'ultimo, in maniera, che tirandolo, il canestro scorre sulla cintura, e si presenta sul davanti a portata di mano.

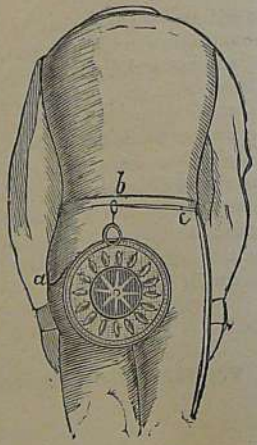


Fig. 62.

La cintura e il gancio sono mascherati dalla vera sottoveste più lunga dell'altra.

Staccato il canestro dal gancio, il prestidigitatore straccia il fazzoletto di seta, e presentando il canestro, distribuisce i mazzetti alle signore presenti.

La cassetta delle apparizioni e sparizioni.

Descrivere questa cassetta è dar la chiave di un grande numero di esperimenti variabili all'infinito.

Questa cassetta si divide in tre scompartimenti, uno di fianco all'altro, che si aprono mediante tre coperchi indipendenti fra loro.

Due scompartimenti sono formati da due scatolette, e riposano sopra un canaletto, in modo, da farle scorrere a volontà mediante un bottoncino corrispondente nel canale stesso (fig. 63).

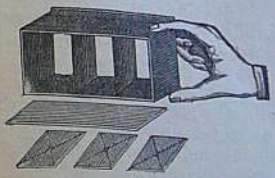


Fig. 63.

Supposto che entro uno scompartimento mobile abbiate posto un uccello, e vogliate mostrare che la cassetta è vuota, alzate il primo coperchio, e avendo voi naturalmente fatto scorrere i due scompartimenti dalla parte opposta, si mostrerà vuoto. Senza farsene accorgere, scorrete lo scompartimento con l'uccello, nello spazio visitato prima, e aperto successivamente il secondo e terzo coperchio, tutti rimarranno convinti che la scatola è vuota. Dopo questo, scorrete destramente lo scompartimento con l'uccello nello scompartimento di mezzo, aprite, e il pubblico rimarrà maravigliato.

Nascita di frutta, di fiori e di animali, riapparizioni di oggetti fatti scomparire, sono i menomi servigi che questa magica cassetta vi potrà rendere.

Il gomitolo di lana.

— Ecco una prova meravigliosa della potenza elettrica comunicata a certi metalli dalla polvere di pirlimpinpin — dite voi presentandovi al pubblico.

Indi pregate uno degli spettatori di segnare una moneta qualunque, e poi di prestarvela.

Allora la scambiate tosto (pag. 51), ed intanto che il vo-

stro segretario la riceve dal canaletto descritto a pag. 156 (Passaggio di una moneta in una mela), rivolgete alcune parole al pubblico, il quale, credendo di veder sempre in vostra mano la moneta prestata, non concepisce alcun sospetto.

Questo breve spazio di tempo, basta al segretario, che è in possesso della vera moneta, per nasconderla entro un enorme gomitolo di lana. Simile operazione non si potrebbe compiere senza il soccorso di qualche ingegnoso processo. Difatti la lana è stata da un capo raggomitolata attorno ad una specie di astuccio piatto, vuoto, non chiuso alle due estremità, e nel quale una moneta può agevolmente essere introdotta. È in quel ripostiglio che il segretario fa rapidamente entrare la moneta nel mezzo della lana, poi ritira l'astuccio, e reca il gomitolo al prestidigitatore.

Voi allora pigliate la moneta che pretendete di avere elettrizzata, ed annunziate che la farete passare entro l'enorme gomitolo che voi fate le viste d'aver scorto a caso. Con uno dei processi a pag. 43 e seguenti, si fa sparire la falsa moneta, che si ha in mano, e si dice che la vera moneta è già, in virtù dell'elettricità, giunta al suo destino.

Il gomitolo allora viene collocato entro un ampio bicchiere, forato in alto, per il quale si fa passare un bandolo della lana. Allora si svolge il gomitolo con un piccolo arcolajo, e finito il lavoro, gli spettatori veggono, non senza sorpresa, rimanersene nel fondo del vaso la moneta ch'era nel corpo del gomitolo.

Pesca meravigliosa.

L'illusionista arriva in scena con un gran scialle in mano.

— Vengo, o signori — egli dice — per rendere un servizio a qualcuno di voi. Fra le persone che, durante la bella stagione, vanno a godere dell'aria pura del mare, ve ne sono ben poche che non si dedichino ai piaceri della pesca. Volete, o signori, permettermi di darvi alcune nozioni sul metodo riconosciuto il migliore? Ma qui mancano gli arnesi da pesca, ed io propriamente non so come fare... Ebbene proviamo se li sostituisce questo tappeto.

Prende un tappeto che trovasi sopra una tavola e se

lo mette su la spalla destra, facendolo ricadere lungo il corpo. Poi seguita:

— Non crediate, o signori, che questi movimenti sieno fatti per nascondere qualcosa sotto il tappeto o sotto il mio braccio.

Rialza il tappeto, e scopre il braccio destro, che forma gomito col fianco. Dopo un minuto, con un brusco movimento slancia via il tappeto e mostra un vaso di cristallo pieno d'acqua nella quale guizzano dei magnifici pesci rossi.

La preparazione e la spiegazione di questo giuoco è la seguente:

Si prende un vaso di cristallo di forma circolare, del diametro di venticinque centimetri.

Questo vaso si riempie d'acqua e di pesci, si ricopre d'una pelle di montone conciata e bagnata, che si circonda d'una cordicella fortemente legata.

Il vaso così preparato si mette in una tasca sospesa a una cintura e collocata sotto le falde dell'abito. Si ha cura, allorquando s'entra in scena, di guardare sempre il pubblico.

Afferrato il vaso nel momento detto più sopra, nel mentre si solleva il tappeto, si straccia l'involucro presso l'orlo, facendone in tal modo l'apertura.

Uno dei grandi vantaggi d'un prestidigitatore per fare questo giuoco, è quello di non essere troppo grasso.

Gli anelli incantati.

Nulla di più incomprensibile e di maraviglioso di questo giuoco.

Come spiegare, infattti, che anelli di metallo, che sembrano saldati fortemente possano entrare gli uni negli altri, formare delle catene complicate e separarsi poscia, colla medesima facilità con cui lo farebbero degli anelli composti di una sostanza impalpabile?

Eppure questo prestigio così meraviglioso, riposa su di una combinazione di grande semplicità e che noi passiamo a descrivere.

Gli anelli di questo giuoco si fanno in ferro brunito.

La grandezza degli anelli è affatto di fantasia; tuttavia

essa dev' essere in relazione alla distanza cui questi oggetti sono presentati.

Per le grandi scene si adottano generalmente degli anelli di venticinque centimetri di diametro, mentre che diciotto centimetri bastano per gli anelli riservati alle piccole conversazioni di sala.

La grossezza del filo metallico dei grandi anelli è di sette millimetri; quella dei piccoli non è che di sei.

La serie degli anelli si compone di dodici pezzi, cioè:

1.° Cinque anelli, detti *semplici*, saldati.

2.° Due anelli, detti *chiavi*, aperti, e che possono separarsi facilmente.

3.° Tre anelli, detti *giuoco di tre*, allacciati gli uni negli altri e saldati.

4.° Due anelli, detti *giuoco di due*, allacciati gli uni negli altri, come i precedenti, e saldati.

Come abbiamo già detto, gli anelli che portano il nome di chiavi sono aperti.

Queste aperture si fanno in due modi.

Per gli esperimenti in cui questo esercizio è veduto da lungi, l'apertura della chiave può avere uno scostamento sufficente perchè il filo degli anelli vi passi liberamente.

Ma allorquando lo si eseguisce in una piccola riunione dove si è sotto gli occhi degli spettatori, l'estremità della chiave devono toccarsi, e sono riunite da una piccola punta che entra in un buco conico.

Questa disposizione presenta un po' più di difficoltà dell'altra, ma con un po' di esercizio sparisce completamente.

Per maggior facilità d'esecuzione, si ha cura di disporre la chiave, in modo, che le estremità, una volta liberate dalla piccola punta si tengano discoste l'una dall'altra.

Si può, quando ciò sia necessario, rimettere con una sola mano la punta nel suo buco, riunendo così le due estremità dell'anello.

Le combinazioni degli anelli possono essere svariate all'infinito; ogni prestidigitatore ne ha talune sue proprie. Pure vi sono delle forme d'allacciamento adottate dall'uso, e sulle quali si può guidarsi per la creazione di nuove figure.

Noi ne daremo qui alcune:

Quando si arriva di fronte al pubblico, gli anelli sono passati nel braccio sinistro e disposti nell'ordine seguente: cinque semplici, una chiave, un giuoco di due, un giuoco di tre ed una chiave.

Si rimettono i cinque anelli semplici agli spettatori, pregandoli d' assicurarsi se siano ben saldati, e per aver l' aria di presentarne di più, si riprendono gli anelli dalle mani delle persone, si mettono un istante sugli altri e si presentano di nuovo perchè siano esaminati.

Quando i cinque anelli vi sono restituiti, deponete tutto il giuoco presso di voi, su d' un piccolo tavolino ad un solo piede, ed incominciate in tal modo l' esperimento:

1.° Prendete il giuoco di due (cioè i due anelli *inchiavati* l' uno nell' altro) e teneteli riuniti l' uno vicino all' altro, perchè non si possa vedere il loro allacciamento.

2.° Abbandonate uno dei due anelli, che cade naturalmente nell' altro, e siccome il pubblico li credeva separati, si maraviglierà del loro allacciamento.

Questi anelli saldati, si daranno a verificare per il loro perfetto *inchiavamento*.

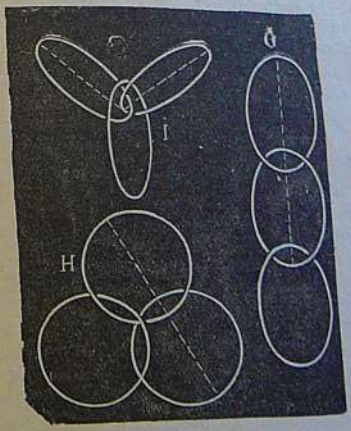


FIG. 64

Dopo esaminati e rèstituiti, aggiungete ai due anelli una chiave che s' *inchiava* destramente; ciò che fa una catena di tre (lettera G fig. 64).

3.° Formate la lettera H, *inchiavando* l' anello del basso nella chiave (fig. 64).

4.° Formate la figura detta la staffa. Per far ciò *schiavate* per rimettere in catena come nella fig. 64 lettera G. Tenendo la chiave colla mano destra, prendete colla mano sinistra l'anello di mezzo pel basso, rivolgetelo verso la chiave, e facendolo *inchiavare* a questo posto, avrete la figura lettera I (fig. 64).

5.° *Schiavate* la chiave e *inchiavatela* segretamente in un semplice.

6.° Tenete questi due anelli riuniti nella mano e lasciateli cadere uno nell'altro, come avete fatto colle combinazioni dei due anelli sopra spiegate.

Il pubblico, essendosi assicurato nelle combinazioni precedenti che i due anelli erano ben saldati, non dubita che questa combinazione sia stata eseguita coll'ajuto d'una chiave.

7.° Prendendo colla mano sinistra la catena di due anelli che sono stati visitati, e colla mano destra quella che avete appena allora formata, riuniteli per mezzo della chiave, per formare una catena di quattro anelli che deporrete su la tavola (lettera J fig. 65).

8.° Prendete il giuoco di tre colla mano destra, tenendo gli anelli riuniti e lasciateli andare l'uno dopo l'altro, come avete fatto pel giuoco di due. Nel momento in cui il terzo cade in basso, *inchiavate* nell'anello superiore la seconda chiave, e mostrate una seconda catena di quattro.

9.° *Inchiavate* l'ultimo di questi anelli colla chiave, e sospendendolo per uno degli anelli del mezzo, formerete la figura lettera K (fig. 65).

10.° Riunendo in una sola mano l'anello dell'alto e quello della figura lettera K, si rappresenta una specie di sfera (lettera L, fig. 65).

11.° Prendete le due catene di quattro fra le mani, tenendole per le chiavi.

12.° *Inchiavate* un semplice in ciascuna di esse, e riunite le due catene mettendo un semplice fra le due chiavi.

13.° Per completare la catena di dodici, prendete un semplice da ogni mano, e teneteli riuniti a ciascuno degli anelli che terminano la catena. Sembrerà al pubblico che questi due anelli sieno ugualmente *inchiavati* negli altri.

Per ajutare a distinguere l'allacciamento di questa figura, ne faremo l'analisi.

Incominciando dalla destra del prestidigitatore: 1.° un semplice libero; 2.° un giuoco di tre; 3.° una chiave; 4.° un semplice; 5.° una chiave; 6.° il giuoco di due; 7.° un sem-

plice libero; 8.° i due anelli che pendono sono due semplici che sono *inchiavati* nelle chiavi.

14.° Riunitevi fra le mani diversi anelli di questa catena per formare in apparenza delle catene inestricabili.

15.° Nel mentre agitate e rinnovate gli anelli che sembrano imbrogliati e rimescolati, *schiavate* successivamente le chiavi ed i semplici, e date il tutto a visitare, avendo cura tuttavia di conservare le chiavi.

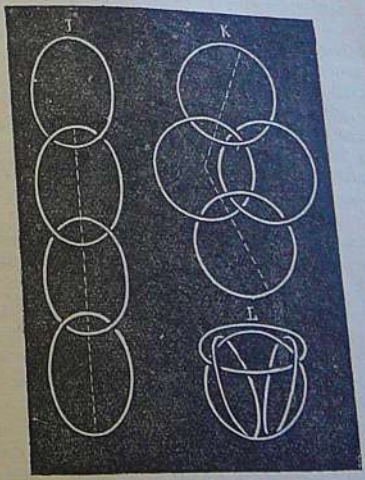


Fig. 65.

Per terminare in modo brillante — quando vi si restituisce il giuoco di tre che, ben inteso, non si è potuto separare — prendete quegli anelli e riunendoli nella vostra mano destra, passateli nella mano sinistra, dove già stanno due anelli semplici che avete riuniti con una chiave.

Ripassando que' sei anelli nella mano destra, gli anelli del giuoco di tre si troveranno per gli ultimi, ed i due semplici, *inchiavati* in una chiave, saranno al disopra.

Mostrando allora quella catena di tre anelli, che si prende per quella visitata poco prima, voi direte:

— Vi siete assicurati, o signori, che questi anelli erano ben solidamente allacciati insieme fra loro? Ebbene, vedrete con quanta facilità li separerò. Non ho a far altro che soffiarvi sopra!

Mentre che si soffia, si *schiava*, senza alcun rumore, e si mostrano gli anelli separati.

Bisogna osservare però che vi è per l'uscita degli anelli una finta di bellissimo effetto: così, in certi casi, quantunque un anello sia staccato dalla catena, lo si tiene vicino a questa, e da lungi questi anelli sembrano ancora *inchiavati*. È allora che allontanando lentamente l'anello che è libero, sembra che lo si faccia passare attraverso degli anelli impalpabili.

Così, quando si tiene la catena di quattro sospesa, mercè l'anello semplice, si *schiava* segretamente questo e lo si tiene un istante compresso contro la chiave, nella quale sembra ancora *inchiavato*. Poi abbassandolo lentamente sino al basso, senza abbandonare gli anelli, sembra ch'esso gli abbia attraversati per uscire.

Questa esperienza sembra più misteriosa allorquando la si eseguisce senza dire parola. Si può tuttavia farsi accompagnare da una musica dolce e leggiera.

Apparizione dei pennacchi.

Prendete quattro pennacchi di cinquanta centimetri di lunghezza circa, montati sopra stecche di balena. Queste stecche saranno sguernite al basso, su d'una lunghezza da sei ad otto centimetri.

Metterete due di questi pennacchi in ogni manica, disposti in modo, che i capi delle stecche si trovino presso l'orlo della manica stessa, e ciò allo scopo d'essere facilmente afferrati. Poscia farete vedere un gran fazzoletto di seta, che esaminato, resulterà privo di qualsiasi preparativo.

Avvertirete quindi gli astanti che questo fazzoletto di seta contiene qualcosa di molto voluminoso, e lo proverete subito.

Per far ciò, prenderete il fazzoletto pel suo mezzo, passando la mano sinistra sotto di esso, e l'afferrerete sopra la manica, colla mano destra.

Ritirando allora il braccio sinistro di sotto al fazzoletto, vi lascierete un pennacchio che stava nella manica e che sarà afferrato unitamente al fazzoletto dalla mano destra.

Allora rovesciando questa mano, il pennacchio si troverà in aria, e gli angoli del fazzoletto, cadendo, lo lascieranno allo scoperto.

Il braccio destro trovandosi per questo fatto coperto, vi sarà facile fare avanzare un pennacchio che si trova entro la manica. Ora, afferrando il pennacchio visibile per la base colla mano sinistra, prenderete parimente attraverso al fazzoletto, il pennacchio del braccio destro, che ritirerete, lasciando quel pennacchio sotto al fazzoletto.

Gettando da parte il primo pennacchio, e rivolgendo, come precedentemente, il fazzoletto, per lasciarne cadere i lati sul braccio sinistro, toglierete un secondo pennacchio.

Si comprende ora che, per ritirare e mostrare i due altri pennacchi, si impiegherà lo stesso mezzo: cioè dire coprendo alternativamente i due bracci, la qual cosa ne faciliterà la estrazione.

Allorquando il prestidigitatore non sia molto grasso, può anche nascondersi addosso una dozzina di pennacchi più piccoli dei primi e riuniti da un filo che potrà rompere. Questi pennacchi collocati sul petto si spiegheranno sul ventre senza aumentarne sensibilmente il volume.

Applicando il fazzoletto steso davanti a sè, e sotto pretesto di guardarvi al disopra onde far vedere che non c'è più nulla, si ritiri il mazzo dei pennacchi con due dita della mano destra, mentre che le altre terranno fermo il fazzoletto.

Una volta cavati fuori i pennacchi dal loro nascondiglio, e che gli avrete racchiusi nel fazzoletto, rompete il filo e fateli comparire gli uni dopo gli altri, il che sarà di grandissimo effetto.

Se uno si trovasse nell' impossibilità di fare comparire quei dodici pennacchi, l' apparizione de' quattro primi è sufficiente per tener divertiti gli astanti.

Dodici scatole una dentro l' altra.

Direte nel presentarvi ai circostanti, che intendete far passare invisibilmente un oggetto entro una scatola. All' u-

ditorio, parrà questo un giuoco da scolaretti, o da fanciulli. Ma forse non sarà senza meraviglia che l'illusionista, dopo preso a prestito un anello od una moneta, riesca a farlo attraversare sull'istante in dodici scatole ben chiuse, contenute le une nelle altre, e in maniera che l'oggetto prestato si trovi nella più piccola, vale a dire in quella del mezzo, o dodicesima.

Per eseguire questo giuoco, ecco come si fa:

Chiedete a prestito un anello, che farete sparire col processo della pinzetta spiegato a pag. 47. Ritornate poi alla vostra tavola e fate destramente passar l'anello al vostro segretario, chiamato vicino a voi con qualche pretesto.

Alcune parole che rivolgete agli astanti, daranno ad esso maggior tempo di quanto gli possa occorrere per adempiere a quanto deve. Il suo ufficio consiste nel collocar subito l'anello nel luogo dove si deve trovarlo. Si comprende facilmente che se dovesse chiudere dodici scatole ed introdurle l'una nell'altra, impiegherebbe un tempo troppo lungo e distruggerebbe il prestigio. Ma così non è: le scatole, i cui coperchi da un lato sono disposti in modo da non formarne in certa guisa che uno solo, e dall'altro, i fondi che non ne rappresentano che uno solo, queste scatole diciamo, si accomodano, in modo, che riunendo i fondi ai coperchi, si troveranno tutte chiuse in uno stesso colpo, e così presto come se fossero una scatola sola.

Dietro vostra domanda dunque egli ve le reca. Voi allora prendendo l'oggetto sostituito, impalmatelo, e fatelo sparire o nella servente, o nelle taschine, dopo di ciò fingete di riporlo nella scatola multipla che darete ad aprire a uno del pubblico. Ma benchè essa si possa chiudere in una sola volta, è impossibile giungere all'ultima senza aprirle tutte ad una ad una. Lo spettatore, che di ciò è incaricato, non è ricompensato della sua fatica, che dalla gradita sorpresa di trovare l'oggetto nell'ultima scatola.

Il grembiale fatato.

Il grembiale fatato è un pezzo di panno di color nero,

di forma rettangolare, largo ottanta centimetri, e alto settanta.

S' entra in scena con questo panno nelle mani, lo si volta e rivolta davanti al pubblico, per mostrare che nessuno inganno esiste in esso, e quindi lo si consegna al segretario, pregandolo di tenerlo bene aperto e teso con ambo le mani.

Da un mazzo di carte se ne fanno scegliere quattro, si fanno lacerare, si bruciano, e se ne pone la cenere entro la canna d' una pistola.

Si prende poi un cartoncino bianco e relativa matita, e s' invita una persona qualunque a scrivervi un numero di quattro cifre, non maggiore di 2000. Quando la prima persona ha fatto ciò, si va da una seconda, pregandola di voler segnare, sotto al numero già scritto, un altro numero, pure di quattro cifre, ed egualmente non superiore a 2000; infine una terza persona deve fare lo stesso, ed una quarta ha l' incarico di procedere alla somma dei numeri scritti.

— Quale è la somma, signore? — domanda il prestidigitatore.

— È 5429, — risponde l' interrogato.

— Sta bene, e che ciascuno se lo ricordi.

E, sì dicendo, prende il cartoncino e lo distrugge, operando come già si è fatto per le quattro carte.

— I signori che hanno scelto le quattro carte — seguita il prestidigitatore — se le rammentano bene?

Si avrà risposta affermativa.

— Ed ora attenti a me. Io voglio, comando ed ordino, che le quattro carte scelte e bruciate ritornino intieramente sane, attaccate agli angoli del grembiale fatato, che il mio segretario gentilmente tiene teso fra le mani, e che la somma che testè abbiamo avuta, 5429, comparisca scritta nel centro di detto panno. Tutto ciò ad un semplice colpo di pistola. Io dico uno... due... e tre... il colpo parte... il prodigio è avvenuto.

Infatti, istantaneamente, ai quattro angoli del grembiale fatato scorgonsi le quattro carte scelte dagli spettatori, e, fatalità! nel centro del panno è scritto a grossi caratteri il numero 5429, somma delle cifre dagli spettatori stessi segnate!

La spiegazione di questo esperimento è la seguente:

Abbiamo già detto che il grembiale è di color nero, e

abbiamo anche indicato la sua grandezza: ora si guardi il nostro disegno (fig. 66).

Nel centro del panno, e propriamente lungo la linea S Q viene cucito per lungo un altro panno del medesimo colore, e che combacia esattamente con gli angoli M N del grembiale. Agli angoli corrispondenti del sovrapposto P O sono fissati due pezzetti di piombo; agli angoli I L P ed O

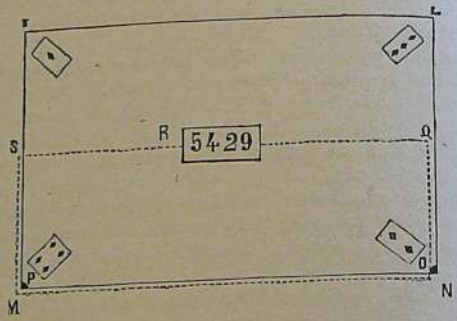


Fig. 66.

stanno attaccate le quattro carte da giuoco, e nel centro R è scritto il numero 5429.

Così il grembiale è già preparato, e quando si alza il punto P in I ed il punto O in L, il panno I, L, M, N apparisce completamente nero.

Sul tavolo vi è il cartoncino bianco, di cui abbiamo parlato, e sopra un lato di questo, sono già stati scritti colla matita i seguenti numeri:

1 5 1 2
1 9 1 7
2 0 0 0

La cui somma è: 5429.

Preso il cartoncino e la matita, lo si presenta alle tre persone che debbono scrivervi il loro numero, rivoltato dalla parte bianca, e solo nell'andare dalla quarta persona, si rivolge dal lato dove stanno segnati i sopra indicati numeri.

La persona sommerà senza sospetto, e la somma, per conseguenza, dovrà essere appunto 5429.

Circa alle quattro carte, esse devono essere forzate (pag. 70 e seguenti).

Il mezzo più semplice e veramente infallibile per far prendere le suddette carte forzate, è quello di farle estrarre da quattro differenti mazzi, composti ciascuno di tutte carte eguali: ai principianti almeno consigliamo di operare con questo sistema.

Al momento in cui il prestidigitatore tira il colpo di pistola, il segretario lascia istantaneamente cadere i lati P ed O del grembiale, tenendo sempre fermi I e L, ed il peso dei piombi porta subito in basso il panno sovrapposto, facendo avvenire la trasformazione.

La fuga dei nastri.

Il prestidigitatore invita parecchi spettatori a bere del vino contenuto in una bottiglia che apparentemente non presenta nulla di anormale. Ciò fatto passerà al suo giuoco. Dalla medesima bottiglia farà uscire un nastro lungo venti metri, poscia un altro, ed altri ancora, sino al numero di sei e tutti di colori differenti (fig. 67). All' uscita di ogni nastro, egli

Fig. 67.

verserà uno o due bicchieri di vino per persuadere gli spettatori che non vi è astuzia. Lo stesso esperimento lo ripete con candele accese, traendo dalle stesse diversi nastri senza che questi siano bruciati dalla fiamma. Il giuoco si chiude con una scappata di fiamme dalla bottiglia, cosa che per altro non impedisce che da questa versi poscia altri due o tre bicchieri di vino.

Questo giuoco brillante è di facilissima esecuzione.

La bottiglia, che noi presentiamo sezionata nel nostro disegno (fig. 68) è di cristallo verde-cupo; il fondo è stato rimpiazzato da una specie di lungo imbuto attorno al quale si mette il vino. Internamente l'imbuto porta sei rocchetti di

Fig. 68.

legno, attorno ai quali sono strettamente avvolti i nastri di seta di vario colore. Al disopra dell'imbuto si eleva una specie di fusto di metallo, sormontato da un disco forato, in cui passano le estremità dei sei nastri fermati da un nodo, in maniera da trovarsi poco al disotto dell'orifizio della bottiglia, ed alla portata delle dita del prestidigitatore.

Le candele, da cui escono anche i nastri, non sono che tubi di metallo dipinti in bianco e che formano tutt'una cosa

col candeliere dorato che le sorregge. Sono confezionate in modo, da contenere un apparecchio simile a quello della bottiglia con tre o quattro rotoli di nastro. La falsa candela è divisa verticalmente in due scompartimenti: uno porta il fusto metallico con le estremità dei nastri, l'altro un pezzo di candela che viene spinto sino all'estremità della bugia per mezzo di una molla spirale. È il medesimo sistema delle lanterne di vettura.

È spiegato così il modo con cui mercè un po' di destrezza il prestidigitatore eseguisce il suo giuoco. Resta la scappata di fiamme. Tutti sanno che ordinariamente il luogo ove si eseguiscono tali giuochi, sia ornato a profusione di mobili, drappi, tendine ed altre cose necessarie a sviare l'attenzione degli spettatori.

Il giocoliere appoggia la bottiglia sopra una mensola e tenendola un po' inclinata dà agio al segretario, celato dietro una portiera, di togliere il fusto di metallo che porta i rocchetti, e sostituirlo con un tubo pieno di materia pirica munito di una piccola miccia accesa. Compiuta questa operazione il prestidigitatore posa la bottiglia sul tavolo e comanda: — *uno, due, tre, fuoco!* — al momento che la miccia, terminando di bruciare, comunica il fuoco alla materia infiammabile.

La crusca del diavolo.

Il prestidigitatore è entrato in mezzo alla sala, ha chiesto tre anelli, li ha ricevuti, e ha dato principio al giuoco. Prende un martello e... poveri anelli... essi sono schiacciati sotto i pesanti colpi del suddetto utensile.

— Non vi scoraggiate, — ripiglia, — la perdita dei vostri anelli è un nulla: questione di danaro e a questo si può rimediare.

E sì dicendo mette i tre anelli schiacciati nella canna d'una pistola.

— Signori, ho della crusca, vediamo se posso eseguirci qualche giuochetto. Primo di tutto vi mostro questo piatto

e il rispettivo coperchio che vi si adatta esattamente. Esaminate bene tanto l'uno che l'altro (figura 69).

Il pubblico esamina attentamente i due oggetti di metallo: essi sono scevri di qualsiasi preparazione.

Nel frattempo il segretario porta la cassetta piena di crusca.

— Ecco, — riprende il prestidigitatore, — io non bramo altro adesso che di riempire questo piatto di crusca.

Immerge il piatto nella crusca e lo tira fuori ricolmo della medesima, indi vi adatta il coperchio ed ordina al segretario di volerlo sorreggere per pochi secondi in alto, alla vista di tutti.

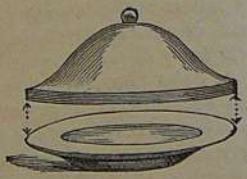


Fig. 69.

— Ed ora che cosa bramerei?... Che mediante la mia magia, la crusca sparisse di sotto al coperchio, ed andasse, là, nel mondo della luna; e che al suo posto apparissero come per incanto tre animaletti gentili; e che ad un colpo di pistola i tre anelli schiacciati ritornassero sani e salvi. Potrebbe mai avvenire ciò?

Cenno quasi dubbioso del pubblico... esso non presta fede a tanto miracolo.

— Eppure, attenti... uno... due... tre!

Tira il colpo di pistola sul piatto, indi alza il coperchio ed oh portento! Non più la crusca è là nel piatto; ma bensì tre vispe tortorelle, e al collo di ognuna è attaccato un anello che si restituisce al proprietario, ringraziandolo.

Questo giuoco si spiega così:

I tre anelli schiacciati non sono i veri, ma bensì tre falsi che sono stati da essi sostituiti. Il cambiamento istantaneo si verifica nella seguente maniera:

Si entra in iscena colla bacchetta nella mano destra, nella quale sono infilzati i tre falsi anelli, che restano però celati dalla mano chiusa.

Si chiedono quindi tre anelli; nel frattempo che ad uno ad uno si ricevono, s'infilzano nella bacchetta, e per non farli cadere, si fa scudo colla mano sinistra dall'altro lato della bacchetta stessa.

Nel momento in cui l'illusionista parla, ringraziando coloro che gli hanno regalato gli anelli, e distraendo colle sue chiacchere il pubblico, dà una lieve inclinazione alla bacchetta che trovasi in posizione orizzontale, in modo, che i tre anelli veri passano al lato ov'è la mano sinistra, che immantinente si chiude, nascondendo gli anelli, e nell'istesso tempo apresi la mano destra; la positura inclinata della bacchetta fa sì che i tre anelli falsi scendano nel mezzo. Il pubblico nulla avvedesi di ciò, perchè viene eseguito in un batter d'occhio.

Si prende dopo un piccolo piatto, vi si versano dentro i tre falsi anelli; e si va a posare la bacchetta sul tavolo; ma nel far ciò si lasciano cadere i tre veri anelli in un canaletto, già descritto a pag. 156, e che corrisponde nella camera attigua o fra le quinte, ov'è il segretario.

Questi prende i tre anelli e li lega ciascuno al collo delle tortorelle, indi le pone in un piatto identico a quello che tiene l'illusionista, coprendo il tutto con un oggetto a forma di cono, la cui base è esattamente uguale alla circonferenza del piatto.

Fig. 70.

Questo cono è coperto da uno strato di crusca incollatavi sopra. Si mette un tal cono sul piatto dove sono le tortorelle ed acquista così la figura di un piatto pieno di crusca (fig. 70).

Si colloca poi il tutto in una cassetta, e si riempie di crusca, rimanendo l'apparecchio celato nel fondo di detta scatola.

— Ohè! segretario! — esclama al momento opportuno il prestidigitatore, — portatemi quella cassetta piena di crusca.

Il segretario la porta in scena: l'illusionista piglia alcuni pugni di detta crusca e fa vedere che realmente è ciò che ha affermato; indi prende il piatto che poc'anzi ha fatto visitare, e lo immerge nella crusca operando il seguente sotterfugio.

Egli lascia questo piatto nella crusca, e seguitando ad affondare le mani, afferra il piatto che ha preparato il segretario, e lo tira fuori. Questo sembra zeppo di crusca... ma noi sappiamo che è un'illusione, perchè ciò che pare tutta crusca, non è altro che uno strato d'essa applicato sopra il suindicato cono.

Il prestidigitatore poi prende il coperchio e copre il piatto, e siccome il cono è esattamente largo come il coperchio, così fa con questo adesione; il cono cioè resta attaccato al coperchio ed il giuoco è fatto.

Il cappello magico.

L'illusionista si fa dare da una persona del pubblico un cappello a cilindro, e portatolo sul palcoscenico lo posa sul tavolo; dopo alcune parole di preambolo, dichiara che ha intenzione di farne uscir fuori una quantità di oggetti, che non sa davvero come abbiano potuto entrarvi.

Infatti incomincia ad estrarre un mazzolino di fiori, delle frutta fresche e due uccellini vivi; ma, giunto a questo punto, fa atto come di essersi scottate le mani, e protesta

che non andrà più avanti, se non prendendo le debite precauzioni.

Chiede dunque un piccolo gancio od uncino che gli vien subito recato, e per mezzo di questo, leva dal cappello, l'uno dopo l'altro, una mezza dozzina di lampioncini, in mezzo allo stupore generale (fig. 71).

Restituisce poi il cappello alla persona che glielo aveva prestato, facendo ancora osservare a tutti, come è di regola, che nel suo interno non esiste alcun preparato.

Fig. 71.

Si eseguisce questo giuoco nel modo seguente:

I lampioncini sono di carta colorata e si trovano dappertutto in commercio; a ciascuno è fissato un archetto di filo di ferro, destinato a servire da manico.

Si mette ciascun lampione chiuso, disposto una sopra l'altro: e infilando le candele nei rispettivi fori apposita-

mente praticati in tutte le pareti di fondo, si viene a formare una specie di pacco di pochi centimetri di altezza.

Vicino allo stoppino di tutte le candele va fissato un fiammifero di cera comune, determinandone l'accensione toccandole col piccolo uncino, il quale, come si comprende, è necessario sia stato prima arroventato.

Il tavolo del prestidigitatore sarà munito di servente (pag. 9), sulla quale, al riparo da occhi indiscreti, devono essere stati già disposti i lampioni preparati come abbiamo detto.

Quando chi fa il giuoco prende il cappello e lo posa sul tavolino, rivolgendone la bocca indietro, v'introduce rapidamente il pacco colle candele e l'altro con le frutta fresche, i fiori e i due uccellini, e subito lo rialza.

I lampioncini, man mano che si tirano fuori, vanno attaccati ad apposito sostegno, per impedire che si richiudano abbandonandoli a se stessi.

La spada magica.

Prendete in mano una spada e rivolgendovi agli astanti, dite loro:

— Signori e signore, avrete certamente udito parlare di un famoso maestro di scherma, il quale possedeva una spada, per mezzo della quale poteva difendersi da qualsiasi cosa, fosse pure una stilla di pioggia? Ebbene, questa spada io l'ho comperata da un cugino ed erede del celebre schermitore, perchè pensai che dovesse avere una magica virtù. Difatti riconosco che non mi sono ingannato nelle mie induzioni. E per darvene subito una prova incontrastabile... giuocherò con le carte!

Deposta allora la spada sul tavolo, e prendendo un mazzo di carte da giuoco, vi avvicinerete ad uno spettatore, dicendo di prendere una carta dal mazzo; voi poi la mostrerete agli astanti onde sia bene esaminata. Farete così successivamente per altre due volte, indirizzandovi ad altri due spettatori. Finalmente, scelte le tre carte, le porrete nel mazzo, e dopo bene mescolato, direte rivolgendovi al pubblico:

— Le carte sono scelte, e come avete veduto, ben mescolate; io le voglio trovare al volo e infilzarle nella mia spada.

Infatti, presa che avrete la spada in mano, e buttato in aria il mazzo, le tre carte scelte rimarranno infilate nella spada, con grande sorpresa e ammirazione del pubblico.

Questo splendido esperimento si spiega così:

La spada adoprata dall' illusionista è costruita nel modo seguente: L' impugnatura ha da una parte un rocchetto, con entro una grossa molla da orologio, congegnata in modo, da farla funzionare mediante la pressione esercitata su d' un piccolo bottone. Dall' altra parte ha un piccolo recipiente, capace di contenere tre carte da giuoco ed una punta di spada. Il tutto si nasconde comodamente nell' impugnatura.

Un filo fortissimo è assicurato alla molla; messa in forza, il filo viene passato entro la lama, che è di ferro vuoto e di forma conica piuttosto pronunziata, per riescire all' estremità e riscendere, tosto lungo la lama, all' impugnatura, dove entra nel piccolo recipiente contenente le tre carte che vengono preparate nel seguente modo: La prima carta ha un foro nel centro fatto in modo, che infilzata nella spada, arrivi non più giù di due terzi, la seconda che arrivi a metà, e questo riesce benissimo, essendo, come abbiamo detto, la spada di forma conica. La terza carta è quella che riceve nel suo centro il filo passato prima dai fori delle altre due; questo filo viene fissato al pezzetto di punta della spada. Questa si tiene rivolta verso il pubblico dalla parte ove il filo non è visibile.

Spiegato il sistema, viene da sè che allorquando l' illusionista preme il piccolo bottone della molla, il filo tirato con la massima violenza trascina seco le tre carte e la punta della spada; la prima e la seconda carta, vanno ad occupare il loro posto, fermate ciascuna dalla forma conica

della spada; la terza rimane in cima alla spada e sopra a questa il pezzo di punta che completa l'illusione (fig. 72).

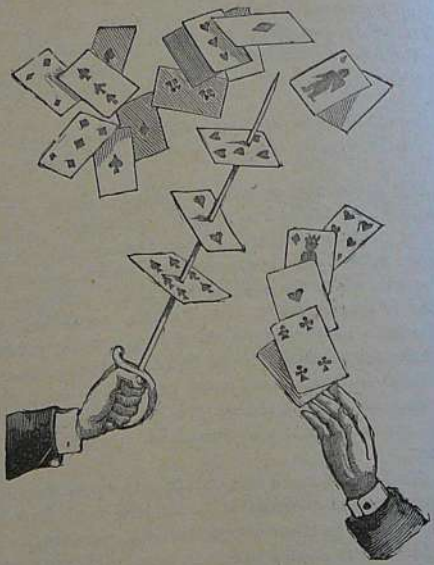


Fig. 72.

Le carte fatte prendere sono forzate (pag. 70) e si tolgono dal mazzo con uno dei sistemi spiegati a pag. 74 e seguenti.

L'illusionista fakiro.

Fatto esaminare al pubblico un ago di acciaio lungo sessantacinque centimetri, il prestidigitatore infila nella cruna di esso un nastro a vivaci colori, e annunzia che stante un segreto confidatogli, in punto di morte, da un vecchio fakiro, ha intenzione di farsi passare tanto l'ago che il nastro attraverso la pancia.

Infatti, preso l'ago con ambo le mani, lo spinge contro

il suo ventre, e si vede che penetra nelle carni fino a che riesce dalla parte posteriore del corpo. Il nastro anch'esso scorre lungo l'apertura. Allora il pubblico rimane sorpreso e applaudisce freneticamente.

Il giuoco si spiega così:

Allorchè l'illusionista si avvicina alla tavola munita di servente (pag. 9) per infilare il nastro nell'ago, cambia destramente questo con un altro flessibile fatto d'osso di balena.

Sotto l'abito tiene nascosto una specie di tubo in metallo, piegato in maniera, che partendo dalla parte anteriore del corpo, gira lungo un lato, e va a riescire dalla parte opposta. E in questo tubo che introduce l'ago flessibile, che seguendone le curve, simula la perforazione del ventre.

Il forziere pesante.

Il forziere pesante è un piccolo stipo che posto ad un certo luogo fra gli spettatori, può, al comando del giocoliere, diventare pesante o leggiero. Un fanciullo può sollevarlo senza fatica, e poco dopo l'uomo più robusto non può rimuoverlo dal suo posto.

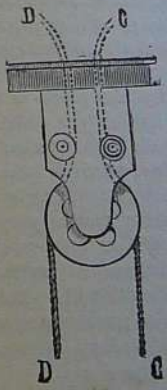


Fig. 73.

La meccanica fa tutte le spese di questo prestigio, e la sua azione è talmente dissimulata che è molto difficile indovinarla. Ne daremo la descrizione servendoci della fig. 73.

Una puleggia è sospesa al soffitto, e agli spettatori tutto porta a credere che, come d'ordinario, la corda passi al disopra della puleggia entrando da un lato e uscendo dall'altro.

Però non è così; come si vede seguendo le linee punteggiate del nostro disegno, i due bracci di corda DD, CC, passano per la puleggia, attraversano il soffitto e vanno sopra un'altra puleggia posta al soffitto superiore. L'illusione è completa poichè tirando da una parte la corda, dall'altra ne sale attrettanta. Spiegato il sistema, ben si capisce che due uomini posti al piano superiore potranno a un cenno qualunque dell'illusionista trattenere la corda, rendendo vane le forze dello spettatore incaricato d'alzare il forziere.

Arlecchino tagliato a pezzi.

L'illusionista compare in scena e lo seguono due servi trascinando una paniera che mettono vicino alla ribalta.

— Gentilissimo pubblico — esclama il prestidigitatore mentre trae fuori dalla paniera uno dopo l'altro, testa, braccia, gambe, ecc, costituenti un fantoccio vestito da Arlecchino — ecco il mio povero amico Arlecchino tagliato a pezzi, è proprio un caso che passa il cuore. Voglio mettere insieme questi miseri avanzi per vederlo un'ultima volta!

Parlando così, prende una gamba, va in fondo al palcoscenico, e con due o tre colpi di martello sembra inchiodarla alla parete. Successivamente ferma l'altra gamba al posto corrispondente, sulle gambe pone il torso, su questo la testa, e alla fine, messe al loro posto anche le braccia, ne risulta, addossato alla parete, un intero Arlecchino, formato dai diversi pezzi tratti dalla paniera.

— Com'eri bello mio povero amico! — esclama l'operatore — tutte le signore erano innamorate di te! Oh! se tu potessi tornare in carne e ossa!

A queste parole, Arlecchino alza un braccio e l'illusionista simulando un grande terrore, fa un balzo indietro gridando:

— Oh! che miracolo è questo?

Arlecchino, muove la testa e le gambe, apre gli occhi e sorride, accennando di volersi staccare dal muro.

— Arlecchino! Arlecchino — seguita a gridare il prestidigitatore — sei ritornato vivo?

Arlecchino dopo avere col capo accennato di sì, staccasi improvvisamente dalla parete alla quale stava appoggiato, s'avanza, fa una capriola, e saluta il pubblico togliendosi la maschera.

Uno scoppio clamoroso d'applausi saluterà questo esperimento, che avrà lasciato il pubblico semplicemente stupito.

Si spiega questo giuoco nel seguente modo:

Il fondo del palco scenico è di legno, e in esso è intagliato una figura d'uomo corrispondente all'Arlecchino vivente. Il cavo dell'intaglio è simulato da pezzi di legno della stessa grandezza, che lo chiudono perfettamente, e che mediante una leggiera pressione, possono lasciarsi cadere dall'esterno all'interno.

Allorchè il prestidigitatore prende la gamba del fantoccio, e finge di inchiodarla al muro, spinge dentro la tavoletta corrispondente, e dall'apertura formatasi passa nell'interno anche la gamba che ha in mano; l'apertura poi viene subito occupata da una vera gamba, appartenente ad un uomo vestito come Arlecchino, e che trovasi nascosto dietro la parete. In questa maniera nessuno si accorge che il fantoccio è sostituito dall'Arlecchino vivente; perchè l'operazione vien fatta rapidamente, e perchè il prestidigitatore, coprendo col suo corpo quella zona di parete, impedisce loro di vedere.

Ciò detto, si comprende bene che tutta la riuscita del giuoco è affidata a colui che rappresenta la parte d'Arlecchino, e che deve faticare non poco per metter fuori prima le gambe, poi il torso e quindi la testa e le braccia; bisogna che egli sia un abile contorsionista, e che, con l'aiuto di due altri uomini che, al bisogno, lo sostengono per le spalle, si mantenga sempre in equilibrio.

Quando il suo corpo è interamente uscito fuori dalla parete, le aperture corrispondenti vengono chiuse, e allorchè egli s'avanza in mezzo al palco, non se ne scorge più neanche la traccia.

L'armadio incantato.

Nel mezzo del palcoscenico vedesi un grande armadio di colore scuro, adorno di fregi artistici e d'intagli, aven-

te i piedi più alti dell'ordinario e muniti di rotelle, per togliere ogni idea di comunicazione col sottopalco, e trascinare l'armadio qua e là in punti differenti.

Ciò fatto, alcune persone sono invitate a salire sul palco scenico, onde visitare l'interno dell'armadio che è completamente vuoto, e sono anche pregate di porsi dietro di esso, per far buona guardia durante il giuoco.

Quando il pubblico è convinto che l'armadio non ha alcuna comunicazione col sottopalco, nè contiene doppio fondo o nascondiglio di sorta, per modo da riuscire impossibile ogni inganno, l'operatore dice:

— Ecco, o signori, un mobile veramente meraviglioso. Se qualcuno di loro vuole entrare in quest'armadio, sono

Fig. 74.

liberissimi di farlo!... Ma mi accorgo che nessuno vuole entrare... ebbene, venite miss Lucy, fanciulla magica, ponetevi voi stessa entro l'armadio.

Infatti miss Lucy si presenta ed entra nell'armadio (fig. 74).

L'illusionista ne chiude gli sportelli, li riapre tosto, e, meraviglia delle meraviglie! — miss Lucy è scomparsa! Richiuso quindi l'armadio ed apertolo poco dopo, la giovinetta torna di nuovo al suo posto, e queste apparizioni e sparizioni si alternano così, finchè piace al prestidigitatore.

Terminato l'esperimento, il pubblico è ammesso di nuovo a visitare l'armadio, per constatare ancora che in esso nulla vi è di anormale.

In ultimo poi, volendo addirittura sbalordire i presenti, l'operatore fa entrare un'altra volta la ragazza entro il mobile, e senza neanche chiuderne gli sportelli, la fa alla vista di tutti, scomparire in un attimo.

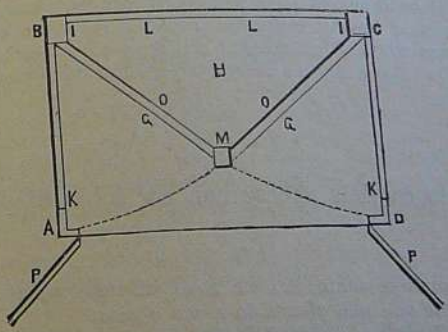


Fig. 75.

È inutile dirvi quale strepitoso successo riporti un sì incomprensibile giuoco, che si basa come tanti altri su gli specchi a quarantacinque gradi.

Si osservi la fig. 75 rappresentante il piano dell'armadio in questione.

A B C D è il piano dell'armadio, P P i due sportelli esterni. M è un piccolo rialzo di legno alto mezzo centimetro che serve a fermare le due pareti mobili con specchi G G giranti su cerniere in I I. Esse possono fermarsi al rialzo M, trovandosi così a quarantacinque gradi d'inclina-

zione riguardo alla parete di fondo e alla parete laterale, o portarsi ciascuna in K K a ridosso delle pareti A B C D.

È importante per la riescita dell'esperienza, che la stessa carta tappezzi le pareti interne del mobile K K L L e il rovescio degli specchi O O.

Ora, allorchè l'armadio si riapre, la donna situata in H rimane nascosta dai due specchi che le stanno dinanzi, ma l'aspetto dell'armadio non è cambiato, attesochè gli spettatori vedono riflessa negli specchi stessi la parte laterale interna, che loro sembra il fondo dell'armadio, ed essendone in tutto simile; l'illusione è completa. Terminato l'esperimento, gli specchi ritornano nella primitiva posizione in K K appoggiati alle pareti di fianco, e gli spettatori non ne vedono che la parte posteriore, che è, come abbiamo detto, tappezzata dello stesso colore del fondo dell'armadio.

Il buon successo poi della sparizione istantanea eseguita a sportelli aperti, sta nella rapidità fulminea con cui la ragazza tira a sè gli specchi e li rimanda poi al loro posto.

Quest'armadio meraviglioso presenta delle straordinarie risorse.

Cento candele accese con un colpo di pistola.

Quando le cento candele sono disposte innanzi a voi, comparite con una pistola in mano e dite:

— Eccovi un uomo che ha preso alla lettera quel motto inglese che dice: il tempo è denaro. Io sono l'uomo del mio secolo e quest'oggi desidero che mi si renda la giustizia di riconoscerlo, dopo che avrò presentata questa mia nuova esperienza. Con essa io intendo sciogliere un grande problema, e portare un grande rinnovamento. Non vi pare infatti che se io giungo ad accendere immediatamente con un colpo di pistola cento candele, io potrò arrivare un momento o l'altro a prendere l'appalto dell'illuminazione pubblica delle città d'Europa? Se con una pistola accenderò cento candele, con un colpo di cannone accenderò tutte le fiammelle a gas, di una città. All'opera dunque!

Tirate un colpo di pistola e le cento candele si accendono provocando un bisbiglio di ammirazione nel pubblico.

Questo grandioso esperimento si spiega guardando la fig. 76 ove si vede che A è l'estremità d'un tubo che conduce ad un serbatoio di gas idrogeno; B e C, due piccoli steli metallici finissimi, e le cui punte sono molto avvicinate l'una all'altra. Lo stelo B è isolato su uno stelo di vetro; l'altro C è fissato su una colonnetta di rame comunicante col suolo.

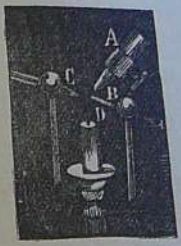


Fig. 76.

Quando il gas sfugge dal becco A, si reca direttamente sulla miccia della candela D, passando fra le punte B e C, e se, in quell'istante, si introduce una scintilla elettrica al posto della punta C, quest'ultima, dirigendosi verso l'altra punta, attraverserà il gas e s'infiammerà. Questa lingua di fuoco così diretta accenderà la miccia della candela.

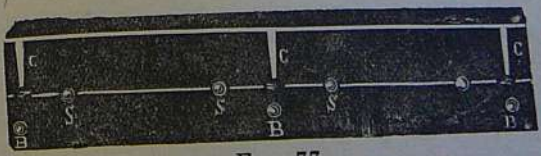


Fig. 77.

Facendo delle leggiere modificazioni di forma e moltiplicando i becchi di gas, le punte e le candele, si avrà l'esperienza dell'accensione delle cento candele.

Nella figura 77 si vede questa nuova disposizione.

Tutti i sostegni S degli steli sono corpi isolanti, eccetto l'ultimo, sia che si voglia il loro numero. Tutti i becchi C sono fissati su d'un medesimo tubo che deve fornir loro il gas. Le lettere B indicano le candele.

Come nell'esperienza precedente, si apre la chiavetta principale ed il gas sfugge da tutti i becchi. Nello stesso istante, lo stelo che non è isolato, viene messo dal segretario in comunicazione con una batteria elettrica, e tosto l'elettricità, sorpassando tutte le interruzioni in un tempo inapprezzabile, infiamma, come già abbiamo detto, i getti di gas, e per conseguenza, tutte le candele.

Per esser sicuri che tutte le candele si accendino, sarà bene spalmare il lucignolo con dell'essenza di trementina.

Il birillo fatato.

Il prestidigitatore si presenta al pubblico tenendo in una mano una figura in terra cotta, di un'altezza variabile dai cinquanta ai sessanta centimetri, e nell'altra un oggetto di legno della forma d'un birillo da bigliardo. Consegna entrambi gli oggetti agli spettatori, pregandoli di osservarli bene, onde convincersi che non contengono nessun preparato o meccanismo non solo, ma che il birillo è di legno massiccio, e la statuetta di vera terra cotta. Intanto va a prendere sul tavolo due tubi di cartone, e li dà pure ad esaminare.

Dal soffitto del palcoscenico, o della sala in cui si eseguisce il giuoco, scendono due catenelle, le quali ai capi inferiori si suddividono in altre quattro, che servono a sostenere una lastra di vetro, formando in tal modo come due piatti di bilancia. Le lastre di vetro dovranno essere all'altezza di un metro e mezzo circa dal pavimento, e tenersi il più distante possibile l'una dall'altra.

Fatto quindi osservare che nessuna comunicazione è possibile fra il pavimento e le lastre, l'operatore metterà la statuetta sopra una di queste e il birillo sull'altra, poi coprirà entrambi con i cartocci mostrati prima al pubblico.

— Ed ora, signori, vi voglio far assistere ad una cosa strepitosa!

Il prestidigitatore alza i cartocci, e con meraviglia di

tutti, si scorge che il birillo è passato al posto della statuetta.

Ricopre il birillo e la statua, e dopo poco tempo scoprendoli di nuovo, mostra come ogni cosa sia tornata al proprio posto. Questi cambiamenti, naturalmente, possono riprodursi un' infinità di volte, e il pubblico resta sempre più meravigliato, primo per il modo affatto semplice, col quale il giuoco viene eseguito, secondariamente perchè prima, dopo e anche ad ogni volta che avvengono i cambiamenti, si può dare al pubblico sia il birillo che la statua a visitare, senza che nessuno vi trovi il menomo inganno.

Per eseguire questo giuoco occorrono due birilli e due statuette perfettamente eguali. È altresì necessario che i birilli vengano costruiti colla massima precisione, poichè appunto da essa dipende il buon esito del giuoco.

Il birillo dovrà essere vuoto internamente, badando però di non assottigliare troppo il legno. La statua che sarà un po' più bassa del birillo, non deve avere ornamenti troppo sporgenti, onde poter facilmente entrare o uscire dal birillo stesso (fig. 78).

Fig. 78.

Lo zoccolo della statua serve di fondo al birillo, ed anche qui necessita che le pareti inferiori B B dello zoccolo combacino perfettamente colle pareti C C del birillo. Per

meglio simulare il cerchio visibile fra il birillo e lo zoccolo della statua, si tracceranno sotto il fondo dello zoccolo parecchi circoli concentrici. La parte superiore dello zoccolo A A deve essere fatta in forma conica, facilitando così l'entrata dello zoccolo nel fondo del birillo. Quattro dei bottoni ornamentali D D, dovranno avere una molla a spirale interna con un bottone sferico, il quale va a mettersi fra la parte superiore A A e l'inferiore B B dello zoccolo, chiudendo in tal modo la statua nel birillo. Detti bottoni saranno chiusi quando il prestidigitatore darà il birillo e la statua a visitare al pubblico; s'intende che nel birillo preparato sta già rinchiusa la statua. Il birillo nel quale va l'altra statua, il prestidigitatore lo terrà sotto il tavolino che sta sul palco scenico. Dopo aver fatto visitare i cartocci, porrà questi sul detto tavolo, e metterà in azione una molla, che dal disotto, farà entrare il birillo vuoto in uno dei cartocci, per cui, quando con questo coprirà la statuetta, entrambe verranno ad essere coperte dai birilli.

Detto questo, crediamo inutili altre spiegazioni, poichè ognuno capisce che là ove si vuol far rimanere il birillo, si alza leggermente il cartoccio, e dove si vuol far vedere la statuetta, si preme il cartoccio fortemente, per cui il birillo viene ad alzarsi con esso, e non resta sulla lastra che la statuetta.

Quando poi si vuol dare a visitare il birillo, non si ha altro che a premere i bottoni, perchè la statua vi resti dentro chiusa, e fare l'operazione contraria tornando al palcoscenico onde poter eseguire il giuoco.

La sospensione aerea.

L'illusionista entra in scena seguito da un giovinetto, che dev'essere il soggetto dell'illusione.

Si porta nel mezzo al palco un piedistallo in legno, di due metri lungo per uno largo, e appoggiato su quattro piedi di quindici centrimetri d'altezza, che mostrano l'isolamento dal palco. Sopra al piedistallo è collocato uno sgabello su cui sale il soggetto. Questi stende le braccia, e sotto cia-

scuna di esse gli viene posto un forte bastone di appropriata lunghezza.

Il prestidigitatore fa dei pretesi segni magnetici, ed in un minuto il giovinetto chiude gli occhi, abbassa la testa e poco dopo presenta tutti i segni del sonno magnetico. L'operatore allora gli toglie di sotto i piedi lo sgabello, ma il soggetto rimane sospeso ai due bastoni. Dopo pochi minuti vien rimosso anche il bastone che sostiene il braccio destro (fig. 79).

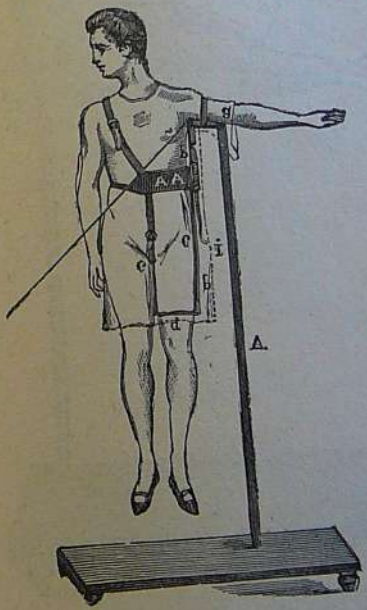


Fig. 79.

Gli applausi e lo stupore aumentano ancora, allorchè il prestidigitatore, dopo altri segni magnetici, gli curva il braccio sinistro, in modo, ch'esso sostenga il capo, ed inalzandolo

a poco a poco, lo mette finalmente in una posizione orizzontale (fig. 80).

Un'ispezione ai nostri disegni darà la chiave del mistero. Abbiamo detto che due bastoni vengono posti sotto i bracci al soggetto. Ebbene uno di questi bastoni e precisamente quello collocato sotto al braccio destro è senza preparazione, e può essere dato agli assistenti per essere esaminato. L'altro A (fig. 79) è, o di ferro in ogni sua parte e tinto a legno,

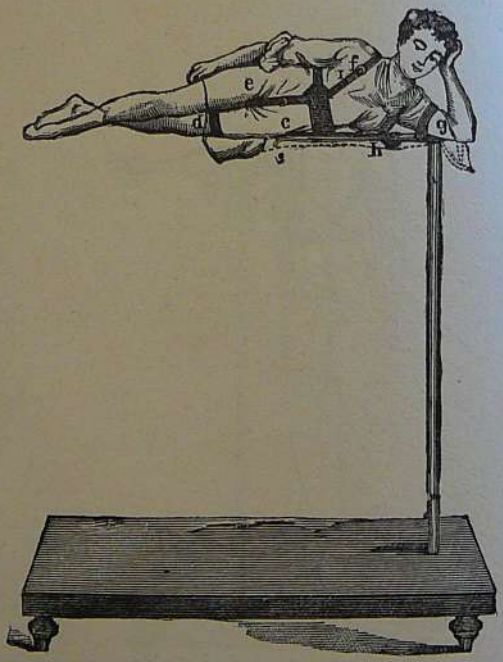


Fig. 80.

o di legno ben stagionato con uno stelo di ferro, e capace di sopportare un gran peso. La parte più bassa del medesimo si affonda in un foro praticato nel piedistallo e diventa, in tal modo, molto fermo e stabile. Nella parte superiore

di questo bastone, in testata, trovasi un foro quadro di circa due centimetri di lato.

Il giovinetto che si presta all' esperienza, indossa sotto il costume di circostanza, una specie di corsetto di ferro simile a quello particolareggiato nella figura 81, dove si scorge

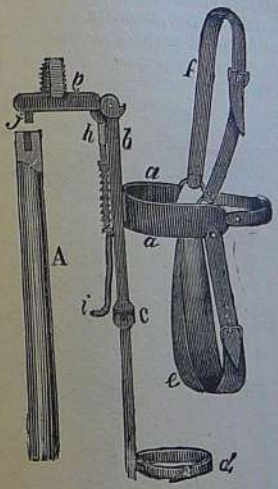


FIG. 81.

una cintura di ferro *a a*, che passa attraverso alla vita; il cerchio, pure di ferro *e*, che passa fra le gambe, e che si ferma mediante un pezzetto di cinghia e una fibbia alla cintura *a a*; la cinghia *f* fermata anch' essa in due punti alla cintura *a a*, e passante sopra la spalla destra, prevenendo così il caso in cui tutto l' apparato possa cadere di dosso, e la cinghia *d* che tiene a posto la gamba.

Alla parte superiore del ferro ove sono fissate le cinture descritte, e precisamente sotto all' ascella, trovasi un pezzo di ferro *g*. Questo pezzo è attaccato, come lo dimostra

più in grande la fig. 82, mediante una cerniera a tre denti e può girare liberamente. Però messo in posizione perfettamente orizzontale, un freno *h* che trovasi parallelo a *b* è spinto all'insú dal saltaleone, e s'incastra fra i denti, in modo, che il pezzo non riscende che tirando il freno per *i*.

Dalla parte opposta il pezzo *g* ha nella parte inferiore, ad angolo retto, un pernio *j* che entra precisamente in cima al bastone A, nella cavità descritta.

Il soggetto ha nella parte di sotto della manica un'apertura per dar passaggio al pernio.

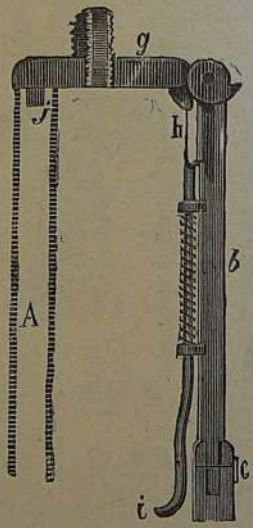


Fig. 82.

Spiegati questi apparati, il modo d'operare rimane abbastanza facile.

Quando il giovinetto sale sullo sgabello e stende le braccia, l'operatore, nel porre i bastoni sotto di esso, ha cura che la parte inferiore di quello A si adatti debitamente nel foro e colloca il pernio *j* nella cavità esistente nell'estremità

superiore A. Tutto l'apparato si trova pertanto nella posizione mostrata dalla figura 79, e quando viene rimosso lo sgabello, pare che il soggetto rimanga appoggiato semplicemente su A, mentre in realtà è comodamente seduto nella gabbia di ferro, le cui diverse parti sono accuratamente imbottite, perchè non gli diano nessun incomodo. Siccome le sue gambe sono affatto libere, mediante la cerniera *c*, possono essere collocate in tutte quelle posizioni che l'operatore desidera; e quando quest'ultimo colloca il suo soggetto nella posizione orizzontale come quella indicata dalla figura 80, il freno *h* entra in un dente del rocchetto, e lo mantiene per tal modo in quella posizione.

Siccome il sostegno termina sopra il ginocchio sinistro, le gambe sono tenute stese dalla forza muscolare. Questa posizione è molto faticosa, e per tal ragione non può essere continuata più di pochi momenti. Per ricollocare il soggetto nella posizione verticale, l'operatore pone ambe le mani sotto di esso, ed allora la mano sinistra trova con facilità, attraverso al vestito, e tira giù il pezzo del freno *i*, permettendo in tal modo al giovinetto di raggiungere dolcemente la perpendicolare. Gli viene ancora posto sotto ai piedi lo sgabello, e sotto il braccio destro il secondo bastone.

L'illusionista comincia allora a smagnetizzarlo, e finisce così il giuoco, che ha recato grande meraviglia fra gli spettatori.

La donna traforata.

L'illusionista presenta al pubblico la sua brava donna traforata, narrando come ella abbia per capriccio di natura un buco nel ventre, che cominciando dall'ombilico va a terminare alle reni, e le attraversa così tutto il corpo.

E in prova di quanto asserisce, si fa prestare un orologio, lo colloca avanti al foro, corrispondente alla schiena, e invita gli astanti a vedere che ora segna, guardando dal buco che trovasi all'ombilico.

Similmente mostra attraverso al buco un'infinità di altri oggetti, e sempre gli spettatori li scorgono benissimo

dalla parte opposta, come se davvero la donna fosse trafo-rata (fig. 83).

Questo fenomeno si spiega così:

L'apparecchio che serve per il giuoco è molto semplice,

Fig. 83.

e chiunque all'occorrenza può costruirlo da sè. Si osservi bene la nostra figura schematica, (fig. 84) e a colpo d'occhio si comprenderà di che cosa si tratti.

Si metta insieme una specie di tubo o di scatola di cartone ben resistente, e che abbia la forma indicata dalla figura. Nell'interno di questo tubo si pongono quattro spec-

chi piani, rappresentati in linee tratteggiate, e coi numeri 1. 2. 3. 4. Tali specchi devono essere perpendicolari all' asse verticale del tubo, e posti a quarantacinque gradi rispetto alle sue pareti.

Collocato l' apparecchio alla vita della donna, e nascostolo bene tra i vestiti, per mezzo d' una grossa cintura di veli, fiori, nastri ecc., presentando, mettiamo il caso, un oggetto innanzi al foro F, avverrà che l' immagine dell' oggetto si rifletterà prima sullo specchio 1, questo la rimanderà allo specchio 2, che a sua volta la trasmetterà allo specchio 3, il quale ultimo la rimanderà allo specchio 4, sicchè allo spettatore posto innanzi al foro G sembrerà di vedere proprio in realtà l' oggetto di cui parliamo.

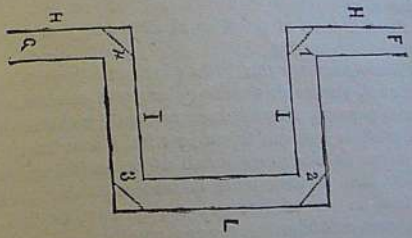


Fig. 84.

Le dimensioni dell' apparecchio variano a seconda della corporatura della donna, ma per una persona di sviluppo ordinario, possono essere le seguenti: lunghezza dei bracci HH centimetri cinque; dei bracci II centimetri quindici; del braccio L centimetri ventuno.

Questo esperimento, benchè così semplice, non manca mai di destare al più alto grado l' interesse e l' ammirazione degli assistenti.

Lo scheletro vivente.

La sala, o teatro, ove si eseguisce questo sorprendente esperimento è divisa a metà da una balaustrata, a circa due

metri dalla quale, nella parte a ciò destinata, è teso una specie di pesante tendone di colore oscuro, che giunge da terra al soffitto, e da una parete all'altra.

Nel mezzo di questo tendone che è sostenuto da un'armatura di legno, è praticata, a un metro e cinquanta dal suolo, un'unica apertura, o bocca d'opera, larga due metri ed alta egualmente, ai lati della quale sono posti due grossi lumi muniti di riflettore a specchio, rimanendo il resto della sala in una mezza penombra.

Cominciata la rappresentazione, il prestidigitatore passa nello spazio a lui riservato, si avvicina al tendone, e avvertendo gli spettatori di star quieti e tranquilli, non spaventandosi di quanto saranno per vedere, tocca con la bacchetta magica il sipario che chiude la bocca d'opera, e lentamente lo fa alzare.

E allora innanzi al pubblico si offre un grazioso spettacalo.

Nel fondo compare una bella giovinetta bionda, di forse sedici anni, vestita di maglie color rosa, strettamente aderenti alla persona, le quali mentre fanno risaltare le sue forme fidiache, la lasciano libera in tutti i movimenti. Ella infatti si volge da una parte e dall'altra, saluta gli spettatori, sorride loro, e finalmente fa sentire la sua voce melodiosa, canta un'arietta in voga, e risponde in due o tre lingue alle domande che le vengono rivolte.

Ad un tratto però il sorriso scompare dalle sue labbra, gli occhi le si fanno smorti, la fisonomia diviene triste ed abbattuta, ed infine ella annunzia, con voce lamentevole, che la sua vita sta per finire, e la sua anima è prossima a passare nel regno delle ombre. Infatti il suo aspetto si fa sempre più tetro, le guance s'infossano, le carni avvizziscono, i capelli cadono, tra i muscoli illividiti sembrano farsi strada le ossa, le occhiaie si vuotano, ed in breve di quella vaga creatura non rimane più che un nudo scheletro.

E, per mostrare che non si tratta di un'illusione dei sensi, il prestidigitatore sale sul palcoscenico, va a prendere lo scheletro, sempre alla presenza di tutti, e lo porta vicino agli spettatori facendolo anche toccare a chi lo desidera.

Dopo di che va a rimetterlo al posto di prima, e dichiara che col sovrumano potere conferitogli dalla magia, farà sì che le carni tornino a rivestire quelle ossa ingiallite, gli occhi rivengano a brillare in quelle vuote e spaventose occhiaie, e

che infine l'anima riprenda alberge in quel corpo, ed esso torni a rivivere.

E, in realtà, si verificano in senso inverso i fenomeni già descritti, ed in breve lo scheletro si è mutato un'altra volta nella bella giovinetta, che torna ad allietare il pubblico col suo sorriso.

— Ma questo è niente o signori, — dice allora il prestidigitatore. — Voi avete visto disfarsi il corpo di un essere vivente, ma sapete dirmi dove è andata a finire la sua anima? No? Ebbene, ve lo dirò io: essa, secondo l'opinione, dell'immortale Platone, ha trasmigrato in un altro corpo, e ora ne sarete convinti: olà!

Immediatamente le carni della giovane cominciano come ad annerire, poi qua e là sembrano spuntare dei ciuffi d'ispidi peli, ed in breve il suo corpo si dissolve, ed appare in sua vece un bruno orsacchiotto.

Gli uomini allibiscono, le donne gridano spaventate, i bambini fanno atto di fuggire, ma il prestidigitatore, con la massima calma, prega di non avere timore, ed esclama:

— Rimangano pure, o signori, che quest'orso sta pure sotto il dominio della magia e dell'incantesimo, e non vi offenderà, più che nol farebbe un timido agnellino.

Sì dicendo torna a salire sul palcoscenico, afferra l'orso per la catena che gli pende dal collare, e lo fa avanzare fino a mettere la testa fuori della bocca d'opera.

Lo riconduce poi al suo posto, e torna agli spettatori.

— Adesso — prosegue egli — come la donna è diventata orso, così l'orso dovrà ridivenire donna.

E in breve l'orso scompare, e ritorna la ragazza.

— Però, — osserva il prestidigitatore, — se l'anima di questa giovane andrà dopo morte ad albergare nelle spoglie di un orso, che cosa avverrà invece del suo corpo? Nella natura nulla si crea e nulla si distrugge, mentre ogni cosa incessantemente si trasforma, e tutto ciò che ora esiste già esisteva ed esisterà nei secoli. Osservate dunque che cosa avviene del corpo della giovinetta abbandonato alla terra, nostra madre comune.

Mentre il prestidigitatore così favella, il corpo della ragazza, rimasta fino allora in presenza di tutti, prende come una tinta verdastra, dai suoi capelli, dalla testa, dalle braccia, germogliano fiori smaglianti e foglie in gran copia, le sue gambe assumono l'aspetto come di grossi virgulti, e infine, di lei non rimane più che un variopinto e folto cespuglio,

BIBLIOTECA CIVICA - SCHIO

in mezzo a cui cinguettano e svolazzano saltellando alcuni uccellini.

Si comprende a vista d'occhio l'artificio di questo sorprendente esperimento, esaminando con un poco d'attenzione la fig. 85, la quale chiaramente dimostra la disposizione di tutte le parti necessarie alla buona riuscita del giuoco.

Come si vede, il piano del palco, su cui avvengono le trasformazioni, è limitato da uno spazio rettangolare indicato con le lettere E E E E. Il punto D segna la posizione occupata volta per volta, sia dallo scheletro, sia dall'orso, o da qualunque altra cosa si voglia far comparire, con l'intenzione di farla poi vedere da vicino, e toccare magari dagli spettatori.

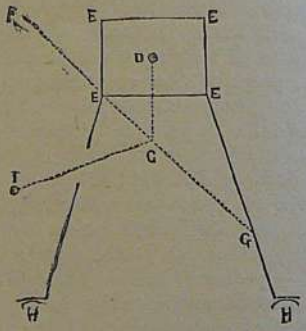


Fig. 85.

La giovinetta che deve cambiarsi in scheletro, ecc., trovasi nel punto I e la linea punteggiata E G rappresenta una grande lastra di vetro piana, perpendicolare al piano del palcoscenico, e formante un angolo di quarantacinque gradi con la prima linea E E.

Ora, al principiare dello spettacolo, lo spazio E E E E trovasi perfettamente all'oscuro, e per conseguenza lo scheletro piazzato in D non è visibile per gli spettatori, i quali vedono in suo luogo l'immagine della donna. E come?

La giovane, abbiamo detto, trovasi in I, e questo punto

è intensamente illuminato, mediante appositi lumi a luce graduabile e muniti di riflettore — per modo che la figura va a formarsi sulla lastra di cristallo nel punto C, e il pubblico crede di vedere una immagine reale di donna, mentre in verità non ne scorge che l'immagine riflessa; vede cioè quello che chiamasi uno *spettro*. (Pag. 208).

Allorchè il prestidigitatore vuol far comparire lo scheletro, si abbassano man mano i lumi del punto I fino a raggiungere l'oscurità, e s'illumina nello stesso tempo gradatamente il punto D. Così scompare l'immagine formatasi in C, e si scorge soltanto lo scheletro.

Volendo poi andarlo a prendere per farlo vedere agli astanti, il vetro E G che scorre in un'apposita intelaiatura, viene ritirato nell'interno in E F, e il passaggio della scena rimane libero al prestidigitatore.

Le altre trasformazioni avvengono nello stesso modo, e il loro numero può variare all'infinito, a seconda dei fatti che si vogliono rappresentare.

Quanto a quella specie di fusione, di compenetrazione scambievole che sembrano subire i corpi da sostituirsi gli uni agli altri, ciò è dovuto essenzialmente alla buona graduazione della luce, il che fa sì che i corpi medesimi, invece di sparire tutto ad un tratto, hanno l'apparenza quasi di dissolversi.

Parti accessorie, ma non certo trascurabili, del macchinario sono i due potenti lumi a riflettore posti in H H, i quali hanno il compito, di abbagliare un po' gl'intervenuti, e di far sembrare loro il fondo della scena più oscuro di quanto è in realtà.

Insegnato così il modo di eseguire l'esperimento in grande, con relativa apparizione di scheletro e di orso, ecc., è chiaro che riducendolo nelle proporzioni, si renderà molto più facile poterlo ripetere anche in famiglia.

Infatti basterà avere, per esempio, una cassetta di venticinque centimetri di lato, e di sessanta di profondità, con l'interno foderato di carta o di stoffa nera, e che presenti le debite aperture laterali, per illuminare i singoli oggetti. A venti centimetri dal fondo si pone un vetro comune da finestra, ben terso e senza fenditure, e che raggiungendo l'altro lato della cassetta, si trovi, s'intende, precisamente a quarantacinque gradi.

Nel caso nostro, non è necessario che il piano della cassetta tocchi il lembo inferiore del vetro, ma questo dovrà

starne discosto qualche centimetro, per modo, che il prestidigitatore, senza farlo mai muovere innanzi e indietro, possa prendere gli oggetti posti al di là di esso.

Con questo semplicissimo apparecchio, che ognuno sarà certo al caso di costruire da sè, si eseguiscono una quantità di trasformazioni di piccoli oggetti; può cioè farsi maturare un frutto, far cambiare la testa di una bambola da bionda in bruna e viceversa, oppure anche due animaletti di poca mole possono trasmutarsi vicendevolmente l'uno nell'altro.

L'esperimento di Galatea o Metempsicosi si eseguisce nello stesso modo.

Il busto di Socrate.

Si figuri, isolato e sospeso in mezzo alla scena, un busto vivente rappresentante Socrate. Questa riduzione del grande filosofo non gli impedisce di parlare ed annunciarsi da se stesso con alcuni versi. Un nobile Ateniese che trovasi in

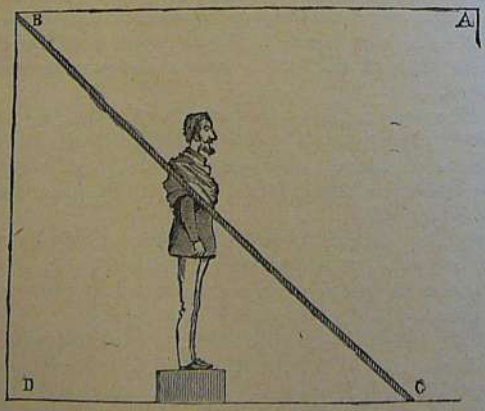


Fig. 86.

platea, prende a discorrere con lui motivando delle contrazioni nella fisonomia del più saggio dei saggi della Grecia. Tale è la messa in scena di questa ingegnosa illusione, che noi spiegheremo colla figura 86.

A B C D è una divisione della scena dove ha luogo il prestigio. Uno specchio che tiene tutta la profondità della scena, è collocato diagonalmente, partendo dalla parte superiore del fondo B sin presso la rampa C e forma in tal modo col pavimento un angolo di quarantacinque gradi.

Nel mezzo di questo specchio vi è un buco per cui l'attore passa la sua testa ed il suo busto.

Diciamo inoltre che il soffitto e i due lati della scena sono tappezzati di una stessa carta di colore omogeneo, e ch' essi sono vivamente rischiarati dalla luce della rampa C o da becchi di gas collocati dietro la corona A.

Secondo queste disposizioni, il soffitto A B si riflette nello specchio, e la sua immagine sembra essere agli spettatori la tinta del fondo B D, che è nascosta dallo specchio.

Mercè questa riflessione, che s' ignora, sembra che si vedano i tre lati della scena, e si crede che il busto sia isolato nello spazio, senza alcun sostegno.

La testa parlante.

Quest' esperienza che sembra così strana, e che la prima volta che fu esposta fece tanto rumore in tutte le città di Italia, è delle più semplici ad eseguirsi.

La tavola che serve a quest' apparato è a tre piedi. Fra questi e nelle scanalature, stanno due specchi inclinati a quarantacinque gradi rapporto ai muri di destra e di sinistra.

Dietro a questi specchi sta seduta la persona che si presta per l' esperimento, e il cui capo, che finge posare sopra un vassoio, passa da un foro fatto nel piano della tavola e nascosto da un drappo.

Il tutto è disposto in tal modo, che l' immagine riflessa dei muri, coincide colla parte visibile del fondo della

sala (fig. 87). Perchè l'illusione sia al completo, i tre muri devono essere coperti in tappezzeria di un colore omogeneo, perchè risultino perfettamente simili fra loro.

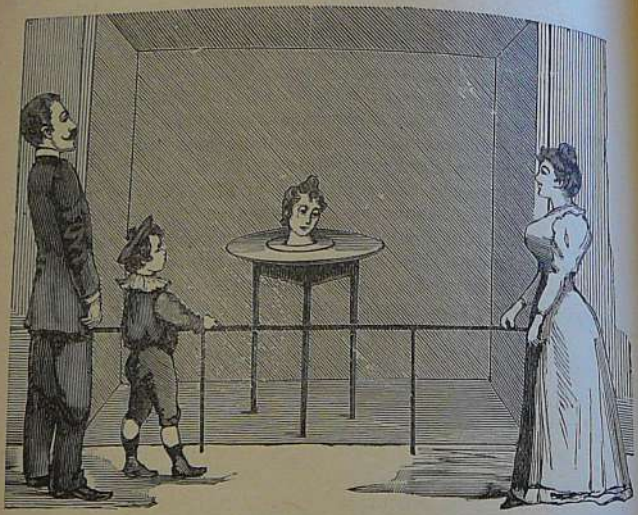


Fig. 87.

Il paniere indiano.

Si alza il sipario: si vede sulla scena una tavola leggera e senza tappeto, ed un paniere di vinco. Entra in scena il prestidigitatore seguito da un fanciullo moro.

— Miserabile! — grida l'illusionista, rivolgendosi al fanciullo. — Tu hai ardito disobbedire ai miei comandi!... Ebbene, muori sull'istante!

— Perdonatemi, padrone, perdonatemi per pietà — risponde supplichevole il ragazzo.

— Io non perdono mai a chi disobbedisce... A morte a morte!

— Grazia! grazia! — geme l'innocente.

— Nessuna pietà, morrai!

Il fanciullo tenta fuggire, ma il prestidigitatore lo afferra, e prendendolo in braccio lo mette nel paniere e ne chiude il coperchio.

Prende poscia una spada, e dopo averla verificata sprofondandone la punta nel pavimento, ne colpisce il paniere a colpi raddoppiati e lo trapassa da parte a parte.

Ad ogni colpo, il fanciullo emette delle grida di dolore; la spada ricompare, ogni volta, tinta del sangue della vittima. Poi le grida diventano di più in più flebili e poco dopo non s'ascolta più nulla.

Il pubblico è sotto l'impressione del terrore... ma allora, l'illusionista prende ad un tratto un'aria sorridente, ed indirizzandosi all'uditorio, dice:

— Debbo ricordarvi, signori, che io qui non presento altro che delle illusioni? Calmatevi dunque, ve ne prego, siate senza inquietudine sulla sorte del mio giovane schiavo che è in questo momento sano e salvo, perchè ha abbandonata la sua stretta prigione.

Apre allora il paniere, mostrando che è vuoto. Il fanciullo in fatti non c'è più.

Mentre che l'assemblea applaude, il prestidigitatore indica col dito un palco di fronte in cui il giovane schiavo, si trova lieto e contento, e colla sua manina manda dei baci all'uditorio ed al suo finto carnefice.

La spiegazione è semplice:

Il paniere di cui si tratta è posto su una tavola simile a quella descritta per la testa parlante a pag. 205. Una volta rinchiuso, il fanciullo apre una bodola praticata in fondo al paniere, e che corrisponde coll'apertura della tavola: poi protetto dai due specchi che riuniscono i piedi di questo mobile, egli si lascia sdrucciolare dietro questo doppio riparo, e di là emette le grida di disperazione che esige la messa in scena. Poi finalmente, terminato l'esperimento, si reca al palco che gli è riservato.

Una spugna imbevuta di color rosso, e collocata convenientemente nel paniere, simula il sangue e ne impregna la spada che l'attraversa.

Si comprende come in questo esperimento, l'illusionista deve aver ben cura di non passare davanti alla sua

tavola; perchè, se ciò facesse, le gambe si rifletterebbero negli specchi e svelerebbero al pubblico i segreti del paniere indiano.

Apparizione degli spettri.

Quella degli spettri è una delle più curiose illusioni che l'ottica abbia mai prodotto; le apparizioni che ne risultano sono del maggior effetto, e non lasciano agli spettatori alcun dubbio sulla loro apparente realtà.

Sulla scena, si veggono, per esempio, due personaggi. Essi camminano e si muovono in tutti i sensi: si odono parlare l'un con l'altro, e tutto porta a credere che la loro organizzazione, se non il loro costume, sia affatto simile. Nondimeno uno di essi è un personaggio in carne ed ossa, sotto il suo abito nero; l'altro avvolto nel suo bianco lenzuolo, è un essere immateriale, uno sprettro impalpabile.

L'essere reale tenta invano di afferrare il fantasma; lo colpisce colla propria arma; gliela passa anche attraverso al corpo, come lo farebbe attraversando una nube. Questi non è punto deformato per ciò; rimane intatto; continua anche a gesticolare come per sfidare l'avversario, e finisce, finalmente, per dileguare; l'uomo soltanto rimane in scena.

Un fatto de' più semplici farà immediatamente comprendere il principio su cui riposa il fenomeno di cui qui si tratta. Disponete verticalmente sopra una tavola, una lastra di cristallo da specchi, o in mancanza, un pezzo di vetro, senza bolle e avente una trentina di centrimetri di altezza su altrettanti di larghezza. Mettete poscia una candela accesa a dieci centimetri circa davanti a questo cristallo, e collocatevi dietro un libro che farà l'ufficio d'un paravento. La figura 88 dà l'idea di questa disposizione.

Guardando al disopra del libro B, nello specchio, vi vedrete l'immagine riflessa della candela C, che quel paravento nasconde alla vostra vista diretta, e questa immagine vi apparirà in D, dietro il cristallo, ad una distanza uguale a qnella da cui l'immagine reale C se ne trova allontanata.

Se, sempre conservando la vista allo stesso posto, avanzate la mano dietro allo specchio, potrete passare le dita

attraverso alla candela D, e questo corpo, che vi sembrava reale, diventerà ad un tratto impalpabile e diafano.

Se al posto della candela C mettete un corpo bianco vivamente rischiarato, avrete la rappresentazione del giuoco degli sprettri che si rappresenta nei teatri.

Vediamo ora l' applicazione di questo principio, con l' esperimento degli spettri viventi ed impalpabili.

Ecco sopra la scena uno sprettro ed un uomo vivente. Entrambi stanno su una specie di palco. Una lastra di cristallo da specchi convenientemente inclinata, si colloca fra gli attori e gli spettatori. Sotto al teatro e davanti e quello specchio sta una persona vestita d' un lenzuolo bianco e rischiarata dai raggi fulgidi della luce elettrica o della luce Drummond (gas ossi-idrogeno). In queste condizioni, l'immagine dello spettro-attore, essendo riflessa dallo specchio, compare agli spettatori, e si colloca dietro di questa ad una distanza uguale a quella del lato opposto dove si trova il soggetto.

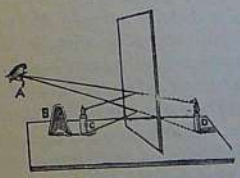


Fig. 88.

Questa immagine, secondo i principii di riflessione che abbiamo spiegato, non è scorta che dagli spettatori; l'attore che è in scena non vede nulla, e perchè questi possa mettere della precisione ne' suoi assalti allo spettro, si è obbligati di fare anticipatamente sul pavimento un segno al di sopra del quale deve prodursi, per lo spettatore, l'apparizione spettrale.

Per la riescita dell' esperienza, è necessario di conformarsi alle indicazioni seguenti:

1.° Il cristallo dev' essere di una grande purezza, per non essere veduto dagli spettatori. La menoma bollicina o sgraffiatura potrebbe rivelare la sua presenza.

2.° La scena dev' essere debolissimamente illuminata, e al contrario, l' attore-spettro dev' essere inondato di luce. È a questa condizione che la lastra di cristallo il cui potere di riflessione è debolissimo, potrà produrre una splendida immagine.

3.° L' attore incaricato della parte di sprettro deve tenersi inclinato, in modo, che la sua immagine riflessa sia in una posizione verticale. Indicheremo in appresso le regole da seguire per determinare questa inclinazione.

4.° Le immagini degli oggetti nelle lastre piane essendo simmetriche, è necessario che l'attore-spettro agisca in senso inverso dei movimenti naturali; così, s'egli brandisce un' arma, dev' essere colla mano sinistra, perchè la riflessione lo rappresenti colla destra.

5.° Il luogo sotto la scena dove si muove lo spettro-attore dev' essere coperto di stoffa d' un nero opaco; senza di che, il fondo riflettendosi sulla scena verrebbe a formare, allato allo spettro, un piano che potrebbe svegliare dei sospetti. Il velluto nero è la stoffa che assorbe di più i raggi luminosi. In mancanza di velluto, un panno leggiero o semplicemente una stoffa di lana possono del pari convenire.

Le dimensioni della lastra di cristallo che deve servire all' esperienza si regolano praticamente nel modo seguente:

Dopo aver determinato sul pavimento della scena il luogo ove deve farsi l'apparizione spettrale, si pianta verticalmente a quel posto un' asse coll' altezza e la larghezza del fantasma, poi, passando una cordicella da ogni lato della base di questa asse, la si conduce, tendendola sul pavimento sino al proscenio, o sino ai posti di destra e di sinistra i più vicini alla scena. Gli angoli formati da questa corda daranno la larghezza della lastra a tutte le parti della scena ove si converrà d' installarla. Quanto all' altezza, nulla di più facile ancora a deteminare; si attacca in cima all' asse un terzo filo che si conduce, tenendolo sino al posto il più elevato del teatro. Questa linea indicherà l' altezza cui la lastra deve giungere, qualunque sia la sua inclinazione. Questi tre fili rappresentano le linee estreme di visione degli spettatori; tutti gli sguardi debbono dunque trovar posto sulla lastra per la riflessione dell' immagine spettrale. Collocandolo nei limiti tracciati da questi fili, la lastra sarà tanto più grande quanto più sarà avvicinata agli spettatori.

Supponiamo, come è segnato nella figura 89, che l' apparizione debba farsi in A a cinque metri di distanza dal-

l'orlo della scena. In queste condizioni, collochiamo il nostro cristallo G in B, a due metri avanti di A ed incliniamolo a venti gradi.

Tiriamo una linea G di prolungamento e discendiamola sulla carta sino a circa tre o quattro volte la lnnghezza della lastra. A partire dall' estremità di questa linea, descriviamo due linee col compasso; l'una da E in C, l'altra da A in D e riuniamole con una linea C D, che dovrà formare colla lastra un angolo simile a quello che forma con questa la linea E A.

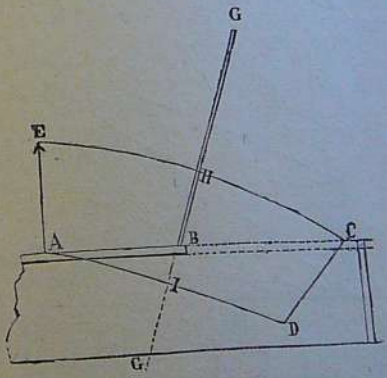


Fig. 89.

Il collocamento della linea C D e la sua inclinazione saranno quelli che dovrà prendere l'attore, perchè la sua immagine si trovi in una posizione verticale al luogo E A.

Si capisce che, quanto più il cristallo si raddrizzerà, tanto meno l'attore sarà curvato, ma tanto più anche risalirà al disopra della scena. In tal caso, gli orli della bodola, innalzandosi per nascondere l'attore, verranno a nascondere una parte della sua immagine agli spettatori, collocati nei posti riservati o nell'orchestra.

La figura 90 mostra gli effetti ottici della lastra di cristallo collocata nelle disposizioni da noi ora indicate. Il luogo dove si fa la riflessione è variabile per tutti gli spettatori, secondo il posto che occupa ciascuno di loro. Così, per lo spettatore più elevato, l'immagine sarà sullo specchio da A in B, mentre sarà di C in D per quello collocato più al basso. Si noterà che, a qualunque luogo si faccia questa riflessione, gli angoli d'incidenza uguagliano gli angoli di riflessione, e che questi stessi angoli d'incidenza sono parimente uguali a quelli corrispondenti dell'immagine che abbiamo tracciata dietro il cristallo.

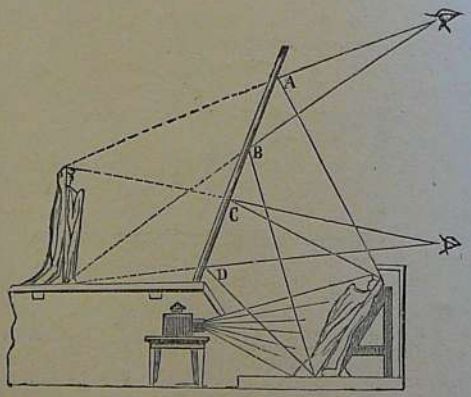


FIG. 90.

Quando l'attore-spettro non deve muoversi dal posto, egli s'installa su un sostegno che ha l'inclinazione voluta, il che non gl'impedisce di gesticolare a sua volontà. Ma se deve camminare, l'inclinazione del corpo gli offre delle difficoltà. Tuttavia, siccome non deve dirigersi che in una direzione parallela al piano dello specchio, può, protetto dal suo drappeggiamento, piegare la gamba dal lato ov'è curvato, il che gli permette di camminare abbastanza facilmente in una inclinazione di trentacinque a quaranta gradi. Ma

questa andatura è sempre un po' impacciata; e val meglio pertanto disporre dietro l'attore, in una conveniente inclinazione, un sostegno mobile a ruotelle che può essere dissimulato dal vestito dello spettro. Questo sostegno non impedisce all'attore di muovere le gambe; egli può adunque, così sostenuto, camminare avanti ed indietro nella linea seguita dal sostegno.

In certi casi, l'attore tiene le proprie gambe immobili, e la specie di veicolo sul quale è appoggiato, essendo tirato da una corda, lo fa avanzare verso i veri attori, come lo farebbe l'ombra d'uno spettro. Questo movimento è di grande effetto.

Si può anche rimediare all'inconveniente dell'inclinazione dell'attore, mettendo al posto ch'egli deve occupare ed in una posizione parallela al cristallo senza argentare, uno specchio della dimensione di due metri su un metro circa.

In questo caso, l'attore si terrebbe ritto davanti a quello specchio, e la sua riflessione sarebbe riflessa. Egli sarebbe rischiarato dalla lampada che verrebbe collocata davanti a lui, di fianco allo specchio.

Il viaggio per la California.

Nel mezzo del palco scenico è collocato una specie d'armadio a quattro gambe, alte parecchi centimetri, e che ha solo le pareti laterali, essendo il posto del fondo e degli sportelli occupato da due tende, scorrevoli, mediante anelli, sopra un ferro.

Avanti all'armadio trovasi un grosso baule, munito della rispettiva chiave e serratura, e sul baule è gettato un lungo sacco bianco.

Entrato il prestidigitatore, fa avanzare due giovani, un uomo ed una donna, vestiti in maglie, e rivolgendosi al pubblico esclama:

— Signori, questi due giovani hanno entrambi vivo desiderio di visitare la California, e vorrebbero recarvisi a qualunque costo; senonchè.... non hanno nemmeno un centesimo per pagare il viaggio. Come dunque potranno fare? Si sono rivolti a me per aver consigli ed aiuti, ed io mi sono

adoperato in loro favore, ma non mi è stato possibile ottenere nulla. Solo si dà la combinazione che debbo spedire questo baule ad un mio confratello che trovasi appunto in California, e siccome nell'interno può entrare benissimo una persona, così consento a far partire con tal mezzo uno di questi due giovani.

— Voglio partire io! — grida l'uomo.

— No, prima partirò io, — esclama la ragazza.

— Silenzio — interrompe il prestidigitatore, — la sorte deciderà chi di voi deve partire, e l'altro dovrà rassegnarsi, bene o male, a rimanere qui.

Infatti vengono recati i dadi, e l'uomo è il preferito dalla fortuua.

La ragazza protesta che partirà egualmente, in qualunque modo, e si mette a pensare come potrà raggiungere lo scopo.

Il prestidigitatore intanto invita qualcuno del pubblico a salire sul palco scenico, e con l'aiuto di questi copre il giovinotto col sacco, di cui lega strettamente la bocca, poi apre il baule e ve lo pone dentro (fig. 91). Fa quindi chiudere bene il baule stesso, lo fa legare attraverso con una corda, i cui capi vengono sigillati, e date a tenere le chiavi a chi lo desidera, lo trasporta entro l'armadio, ove rimane a vista di tutti.

— Adesso, — esclama il prestidigitatore, — non rimane che attendere i facchini che dovranno trasportare il baule alla stazione.

— E a me, non volete proprio farmi partire? — dice allora la ragazza facendosi avanti.

— Ma se ho detto che non posso!

— E se io riuscissi a introdurmi nel baule?

— Acconsentirei, ma ciò è assolutamente impossibile.

— Ebbene, fatemi provare.

E sì dicendo sale nell'armadio, e ne chiude le tende.

Il prestidigitatore intrattiene ancora brevemente il pubblico con le sue chiacchiere; poi tira di nuovo le tende dell'armadio, e allora si vede seduto sul baule, l'uomo che vi era stato chiuso dentro. Fattesi poi dare le chiavi dalle persone che le tenevano in custodia, e sciolta la corda dopo verificatine i sigilli, si apre il baule, e nell'interno chiusa nel sacco, trovasi la ragazza, al posto occupato prima dall'uomo.

Per quanto il giuoco sia d'effetto sorprendente, la spie-

gazione ne è delle più semplici e facili. Il sacco infatti, nella parte corrispondente al suo fondo, ha un'apertura assai bene simulata, per la quale l'uomo può uscire; e similmente una delle pareti laterali del baule, premendo una molla, può togliersi via, e permette così che avvenga la sostituzione delle persone nell'interno.

Quando l'uomo è uscito fuori ed è entrata la ragazza, egli rimette a posto la parete mobile, ed il giuoco è fatto.

Fig. 91.

E la chiusura a chiave, i sigilli, la legatura (in un solo verso) non sono che polvere gettata negli occhi del pubblico, per confonderlo e farlo restare maggiormente stupito.

Va poi da sè che il successo del giuoco sta nella maggiore o minore sveltezza, con cui avviene il cambiamento entro il baule.

Il tamburo magico.

Al comando del prestidigitatore, un tamburo collocato su d'un leggiero treppiede, batte diverse marcie colla precisione e l'abilità d'un primo tamburo; con questa sola differenza: che questo tamburo magico suona senza il concorso di bacchetta e senza alcun apparente intervento.

Questo esercizio ha luogo anzitutto sulla scena; poi, per evitare la supposizione d'una illusione di acustica, il giocoliere sospende il tamburo a due cordoni pendenti dal soffitto della sala. Lo strumento, nel mentre si bilancia al disopra della testa degli spettatori, raddoppia di vigore e di velocità nell'esecuzione delle sue marcie.

Questo esercizio riposa su di un principio di grande semplicità. Nell'interno del tamburo è collocata una soneria elettrica alla quale è stata tolta la campana.

Il martello di questa soneria è disposto in modo da battere sulla pelle d'asino in guisa di timbro.

Si sa che basta premere un bottone per animare l'apparecchio. Fino a che il dito rimane sul bottone, le vibrazioni metalliche si fanno udire; esse non cessano che quando manca la pressione.

Questo bottone è collocato dietro una quinta, o in altra stanza presso il segretario. Dei fili abilmente dissimulati, comunicano coll'interno del tamburo, sia che lo si ponga sul treppiede, oppure all'estremità dei cordoni.

Per dare maggior brio alla batteria del tamburo, si pone nell'interno di questo, un secondo vibratore ed un secondo tasto sotto la mano del segretario. Si può allora con una mano fare un rullo continuo, mentre che coll'altra si eseguisce la marcia.

La scatola parlante.

Prendendo in mano un pezzo di filo di ferro d'un metro e cinquanta centimetri di lunghezza, di cui ogni estre-

mità termini con un uncinetto, lo si sospende al soffitto, passandolo in un anello che vi si trova infisso. All' uncinetto inferiore si passa il manico d' un forzierino di legno d' abeto, il quale si trova in tal modo sospeso a quaranta centimetri circa al disopra della tavola.

Si siede intorno alla tavola; ci si tiene per mano, onde stabilire un circolo magnetico, e dopo un istante di serio raccoglimento nei componenti la società, raccoglimento provocato dal vostro volto atteggiato ad ispirazione imperturbabile, si procede alla constatazione dello spirito, il quale, secondo lo si è prima annunciato, è rinchiuso nella scatola. Si dirà allora: — Spirito, sei là?

Tre colpi battuti nella scatola danno una risposta convincente per gli assistenti.

Ciascuno allora comincia a far domande, cui lo spirito risponde il più laconicamente possibile, imperocchè in questo genere di conversazione i parlatori dell' altro mondo ci sono molto inferiori riguardo al linguaggio; essi sono obbligati, per esprimere una parola, di separare le lettere che la compongono e d' indicare ciascuna di esse, battendo un numero nell' ordine che quella lettera occupa nell' alfabeto. Un colpo per A; due per B; tre per C, ecc; la qual cosa non lascia d' essere lunghissima per certe parole: ma si è pazienti quando si tratta d' essere testimoni di fatti così meravigliosi.

A capo di alcuni istanti di conversazione, lo spirito prende bruscamente congedo dall' assemblea, rispondendo colla parola *addio* all' ultima delle domande indirizzategli, e per qualunque insistenza si adoperi per continuare la seduta, non si ascolta più nulla.

La scatola, trovandosi collocata all' altezza della testa, ciascuno può constatare che i colpi ne escono realmente, cosicchè lo stupore è in generale grandissimo, quando, distaccata la cassetta ed apertala, la si fa circolare per essere esaminata.

Ecco come si prepara questo giuoco. L' anello, fissato al soffitto, ha come prolungamento, uno stelo metallico che attraversa il pavimento e va a far capo nell' appartamento superiore, ivi fissandosi ad una piccola tavoletta in legno di abeto. Questa tavoletta è sopportata da piccoli pilastri in cautsciù, per impedire alle sue vibrazioni di comunicare col pavimento dell' appartamento. Un elettro-calamita, collocata su questa tavoletta, è disposta in modo, da poter battere sul

prolungamento dello stelo metallico. Finalmente una macchina elettrica collocata presso al piede destro di colui che fa l'esperienza, e nascosta nel piede della tavola, gli permette, premendo un bottone, di chiudere il circuito e di battere in tal modo il numero di colpi in relazione colla risposta che si vuol dare. È allora quel piede che sostiene la parte di spirito battitore.

Crediamo che le spiegazioni da noi date indichino sufficientemente ciò che ha luogo in questa magnifica esperienza: il rumore della percussione, prodotto dall'elettro-calamita si rinforza sulla tavoletta armonica, e questa trasmette le sue vibrazioni alla cassetta, coll'intermezzo del filo di ferro. Gli spettatori non ascoltano che i suoni che sembrano uscire veramente dalla cassetta.

La marmitta del Diavolo.

Direte, presentando il giuoco, press'a poco così:

— Signori cari ed amabili signorine, dopo che vi ho già divertiti con diversi giuochi, vorrei offrirvi da pranzo o da cena, e farvi assaggiare un po' della mia cucina. Vediamo quello che si potrebbe ottenere da questa marmitta sospesa come quella dei soldati, mediante un gancio, a tre bastoni posti a cavalletto!

E qui continuando, figurate di osservare dentro alla marmitta, che mostrerete agli spettatori, dicendo che guardino esser quella vuota, propriamente vuota.

Direte poi che bisognerebbe incominciare col porvi dentro qualche cosa, cioè un po' d'acqua, tanto che divenga colma. Poscia la coprirete, e dal segretario sarà acceso del fuoco del bengala. Ciò fatto:

— Parmi — direte — che voi crediate ch'io farò bollire soltanto dell'acqua.... Ma chi sa?

Levando intanto il coperchio per vedere se il liquido assume un diverso aspetto, fingerete di esser colto dalla

maggior meraviglia. Ivi non sarà più una stilla d' acqua, ma invece delle anitre che fuggiranno fuori della marmitta.

— Ahimè! pur troppo — esclamerete — ho fatto i conti senza l' oste, invitandovi a cena.... La mia magia si è dimenticata di spiumare i volatili che essa ci regala!

Per eseguire questo giuoco bisogna che uno dei bastoni del cavalletto sia vuoto; da un capo penetrerà nel pavimento, e dall' altro si adatterà ermeticamente alla sbarra trasversale, vuota del pari, e nella quale starà infisso l' uncino, parimente vuoto, come il manico che sostiene la marmitta, e che si prolunga in tubo da un lato e dall' altro sino al suo fondo.

Una pompa aspirante, formando il vuoto in questi differenti condotti, farà sì che realmente non ne formino che un solo, aspirando tutto il liquido.

Nel coperchio poi, che sarà doppio, si troverà uno spazio vuoto da riporre le anitre: e premendovi una molla si aprirà, lasciandole cadere nella marmitta.

Il giuoco richiede ciarla, destrezza ed un buon apparecchio, ma sarà sempre grazioso e piacevole.

Gli spiriti picchiatori d' America.

Il prestidigitatore si presenta al pubblico con una lunga corda in mano, che fatta verificare resulta che non ha in sè nessun preparato. Messosi a sedere sopra una sedia, invita qualcuno degli spettatori a legarlo il più strettamente possibile.

Fatto questo, si fa porre entro un armadio. Dopo alcuni istanti si sentono battere dei colpi, si sentono suonare strumenti e da un' apertura appare un braccio. Finalmente gli sportelli si aprono, e l' illusionista ne esce fuori liberato dalla sua legatura.

Si comprende bene questo esperimento osservando bene il nostro disegno (fig. 92).

Il segreto del giuoco sta tutto nella posizione in cui si mette il prestidigitatore sulla seggiola. Quando egli si siede, infatti, lascia una certa distanza tra il punto D e il punto E, e tenendo le ginocchia molto in fuori, appoggia i piedi sul predellino F, che mediante una cerniera a molla, può abbassarsi quando si vuole.

Le persone invitate si affaticano a legare il prestidigitatore quanto più forte possono, ma è proprio tempo perduto, perchè esso, quando rimane solo nell'armadio, non fa altro che accostare il punto D al punto E, ed allora la corda cesserà di essere tesa, ed abbassando il predellino e posando i piedi a terra, sarà facilissimo, diremo così, lo sgusciarne sotto.

Fig. 92.

Badisi però che le legature debbono esser fatte nel senso indicato dalla figura, e perciò sarà bene mettersi prima d'accordo con la persona che dovrà eseguirle.

Questo giuoco si presenta anche nel modo seguente:

L'illusionista è dentro a un armadio; apertolo, si scorge legato strettamente da una corda. Allorchè l'armadio viene

chiuso si sente un rumore di strumenti e da un'apertura lascia vedere la testa o una mano. Riaperto subito gli sportelli, si ritrova il prestidigitatore solidamente legato. Il segreto di questo esperimento consiste nel modo di legarsi. Infatti l'illusionista legandosi da se stesso, prende una corda per il mezzo, e fa un doppio nodo scorsojo da poter serrare o allungare sin che si tirino i capi A B o che s'allentino (fig. 93). Lasciando quei nodi aperti, il prestidigitatore passa i due capi della corda per due buchi fatti nella sedia, e se li lega alle gambe o ai colli dei piedi. Poi prende altre due corde e si fa due legature innocue, una per legare le gambe insieme, l'altra attraverso il corpo. Finalmente passa i bracci nei due nodi scorsoi che si serrano allungando un poco le gambe.

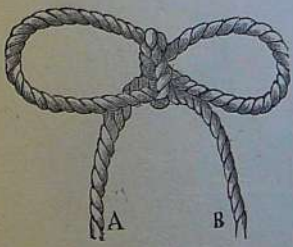


Fig. 93.

Indi come abbiamo detto, si presenta al pubblico per l'esecuzione del giuoco.

Si capisce che allorquando l'illusionista vuol liberare i bracci, non ha da far altro che far forza sulla corda preparata la quale si allenta e si ristringe a volontà.

La testa del diavolo.

È un grosso apparato alto circa settanta centimetri, e che sta sopra la tavola. Consiste in una testa grottesca di un demonio. È sostenuta da un fusto ornamentale di circa tre centimetri di diametro, e che sta infisso in una base, coperta in velluto, di venticinque centimetri quadra e dodici alta. A vo-

lontà dell'operatore, la testa rota gli occhi ed apre la bocca, e può in tal modo rispondere alle domande; il roteare degli occhi potendo significare una negativa, ed un'affermativa l'aprirsi della bocca. Oltre a ciò, il demonio indica le carte scelte nel modo seguente: Dopo che sono state scelte quattro carte, vengono riposte nel mazzo, indi questo, mescolato a dovere, è collocato in bocca al demonio. Il prestidigitatore gli ordina di mostrare le carte scelte, ed allora due gli escono dalla bocca, e due altre gli si rizzano fra le corna.

La testa deve i suoi movimenti all'azione di tre leve diverse, ciascuna delle quali termina nella parte di sotto della base. L'apparato è collocato sulla tavola, in modo, che le

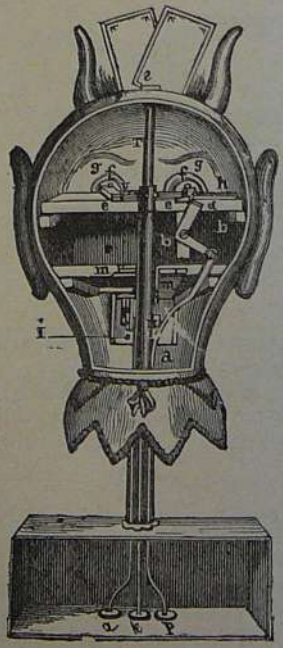


Fig. 94.

aperture delle tre leve corrispondano con tre bacchette dei pedali, ciascuno indipendente, e che il prestidigitatore può fare agire a volontà.

La figura 94 è una veduta generale del meccanismo interno, cui venne aperto il di dietro della testa.

La figura 95 mostra l'azione del gruppo di leve che produce il movimento degli occhi. Allorquando viene alzato il

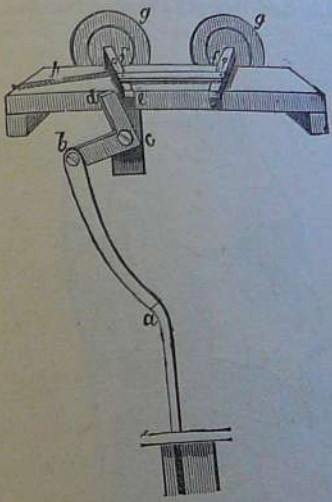


FIG. 95.

pedale della leva *a*, la parte superiore *c d* del pezzo che forma il gomito *b c d* descrive un arco di circa due centimetri da sinistra a destra, e per conseguenza comunica un movimento corrispondente alle due leve *e e*, che lavorano sui perni *f f*. Si produce così un movimento inverso ai capi opposti di tali leve, su cui sono fissati gli occhi *g g*. Appena rimossa la pressione superiore, il saltaleone *h* fa indietreggiare le leve *e e*, e con esse gli occhi, alla loro primiera posizione. Onde produrre un continuo roteare, viene alzato e abbassato il pedale alternativamente, ed allo spet-

tatore sembra che la faccia guardi prima a sinistra, indi a destra.

La figura 96 fa vedere l'azione del secondo gruppo di leve, che serve a produrre l'aprimento della bocca.

Il mento della figura consiste in un solido pezzo di legno *i*, che lavora su un perno *j* in ciascuna guancia, ed è così bilanciato, che la sua normale posizione è come si vede nella figura stessa. Quando però lo stelo *k* è inalzato dalla pressione del pedale, il pezzo *i* lavora con esso, e naturalmente, la bocca si schiude.

FIG. 96.

Il terzo sistema di leve, quello a sinistra della fig. 94, è un po' più complicato nelle sue operazioni, poichè esso deve compiere un doppio ufficio: l'espulsione delle due carte dalla bocca, e l'inalzamento delle due altre in cima alla testa. Le carte che devono escire dalla bocca sono anticipatamente

poste, dalla fronte, nel ripostiglio indicato ancora nella figura 96 dalle lettere *m m;* la figura 97 è un disegno del medesimo, e la figura 98 è un prospetto posteriore dello stesso. Si scorge nei disegni che *m m* è un pezzo di latta piatto cogli orli piegati al disopra, in modo, da poter contenere due carte; *n* è una molla, che quando le carte sono poste in posizione, è pronta per essere spinta indietro nella tacca del pezzo *o*. Allorquando dallo stelo *p p* viene esercitata una pressione dal basso all'alto sul sottostante pezzo *q q q*, quest'ultimo, premendo contro *r*, respinge indietro

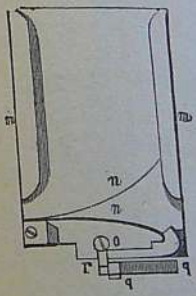


FIG. 97.

quel pezzo e libera la molla, la quale, per conseguenza, spinge fuori le due carte dalla bocca. Le altre due carte sono poste in una fessura, consistente in due piccoli pezzi di latta saldati fra loro alla fine della verga *t*, (fig. 98) che lavora su e giù a guisa di pistone nel tubo *u u*. Dentro il tubo trovasi una molla spirale che spinge all'insù *s* a livello della punta della testa, attraverso alla quale è praticato una fessura onde permettere il passaggio delle carte. Collocate le due carte al posto, occorre tirar giù il pistone, per mezzo del pezzetto *v*, che si ferma al pezzo a molla *w*. Ora, mentre lo stelo *p p* sale per far scattare il pezzo *o*, incontra anche il pezzo *w*

che liberando il pezzo *e*, permette alle due carte di saltar fuori e comparire in cima alla testa.

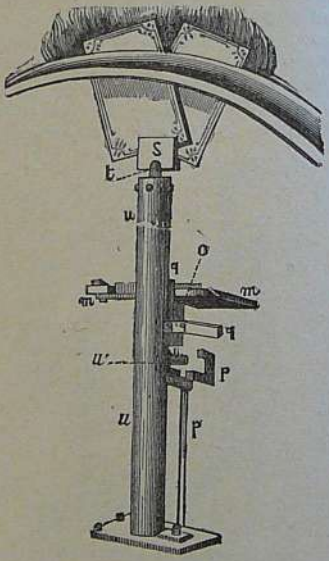


FIG. 98.

È quasi inutile notare che le carte scelte dall' uditorio sono forzate (pag. 70 e seguenti), ed i duplicati delle medesime vennero anticipatamente collocati nella testa del diavolo.

DEI GIUOCHI

DI ABILITA, DI CALCOLO E D'AZZARDO

Dacchè gli uomini si raccolsero insieme e formarono società, la loro immaginazione inventò diversi e svariati generi di divertimento, e tutto servì ad eccitare i loro piaceri e a distrarli dalle cure o dalle noie della vita.

Si può dunque datare l'origine dei giuochi dall'epoca in cui l'uomo visse col suo simile, aggiungendo che a misura del suo rincivilimento, i giuochi divennero più ameni e divertenti, finchè furono inventati i giuochi d'azzardo proibiti, e con ragione, da quasi tutti i popoli civili.

È appunto dai giuochi d'azzardo che ognuno vede inghiottire il proprio denaro; i padri di famiglia, la fortuna; i giovani, l'eredità paterna. I soli tenutari dei giuochi arricchiscono.

Uno dei più bei doni — secondo noi — che la letteratura moderna potesse fare alla gioventù, sarebbe il quadro raccapricciante del furore del giuoco quale tuttavia lo si vede al casino di Montecarlo.

Farebbe duopo trovarsi in una di quelle sale, e con un sol colpo d'occhio si scorgerebbe quanto l'immaginazione non sappia mai supporre, nè penna potrà mai descrivere.

Però il giuocatore più spregevole non è certo quello maltrattato dalla fortuna, poichè fra tutti i mezzi per guadagnare del denaro, uno dei più abbietti ed ingiusti è quello di guadagnarne al giuoco.

Bel titolo, veramente, d'impossessarsi dell'altrui averi, per la decisione di un giro di carte, o di un tiro di dadi!

Senza contare, poi, che per uno o due giuocatori i quali forse possono vantare qualche felice resultato, ve ne sono migliaia ridotti alla mendicità.

E di quelli, tuttavia, quanti se ne vide prosperare? E quanto tempo durò il loro regno?

Tuttochè uno sia fortunato, la buona sorte ha i suoi confini e capricci, e i guadagni se ne svaniscono in un batter d'occhio. La loro ostinata mania deve finalmente urtare o prima o dopo in qualche scoglio.

Nel novero degli stupidi e sciocchi poniamo coloro i quali risicano il necessario per guadagnarsi il superfluo, poichè in tali giuochi vi sono molti pericoli da affrontare e poco frutto da cogliere. Il vantaggio sempre certo è per il banchiere, ossia per il furbo tenutario del giuoco.

I giuocatori, d'ordinario, sono senza carattere; le tumultuose e contrarie sensazioni che li agitano, reciprocamente si distruggono, oppure non lasciano che una traccia confusa. Non hanno più, per così dire, che un'apparenza tutta travolta, e sono come senza fisonomia.

Questa passione compromette l'onore, degrada lo spirito e lo fa servo dei più vili pregiudizi, indurisce il cuore e lo chiude alla giustizia e alla beneficenza.

Come il cane incattivito morde la pietra che gli si getta, il giuocatore se la prende contro tutti e tutto, strappa le carte, morde i dadi, spezza i mobili, sfoga la sua collera anche su se stesso.

Nulla di più singolare e ridicolo quanto la manìa dei giuocatori, i quali si abituano a realizzare delle chimere, come sarebbero: preferire i posti a sinistra, ritenere un vicino di cattivo augurio, immaginare che giuocando con denari presi a prestito sia con essi la fortuna ecc. ecc.

Fuori del giuoco, d'altro non parlano che di colpi straordinari, di grandi combinazioni, ponendoci tanta maggior passione quanto più credono indovinare i segreti della fortuna e conoscerne i capricci.

Il giuoco oggimai domina su tutto. Non v'è una festa dove non si finisca colle carte in mano. Dare adesso un festino, non significa altro che piantar partite di giuoco; senza di questo non v'è divertimento, e tosto si disertano le sale.

È dimostrato che l'impero sulle passioni non appartiene a chicchessia; quindi invano si posero e si porranno sempre ostacoli alla temerità dei giuocatori.

Proibire il giuoco a certuni, sarebbe lo stesso che privarli di una delle più imperiose necessità della vita. Forse troverebbero modo di giuocare nelle cantine, nelle stamber-

ghe, fin sopra i tetti, onde evitare ogni sorveglianza, poichè il giuoco è il loro principale elemento!

Pertanto, giuocate pure, cari lettori, ma se volete che il giuoco sia per voi distrazione ed innocuo passatempo, non abbandonatevi mai alla frenesia dei giuochi d'*azzardo*; ma solamente ai giuochi di *abilità* e di *calcolo*, che praticati con moderazione riescono molto divertenti e fanno fuggire in un baleno le ore d'ozio, mentre i giuochi d'azzardo, eccettuati quelli che per consuetudine di puntar pochi danari, non sono rovinosi, come la *tombola*, l'*oca*, il *barone* ecc., vi trarrebbero o prima o poi alla rovina e alla perdita della vostra tranquillità domestica.

Pensate che se in queste pagine si contengono le regole di quei giuochi, fu solo per garantirvi dai *bari* e dai truffatori e per render più completa l'opera; ma speriamo che le istruzioni e gli ammonimenti da cui li facciamo precedere, non sieno del tutto sprecati, e che possiate trarne profitto.

Abbiamo diviso tutti i giuochi in due parti. La prima, tratta di quelli di *abilità*, e comprende i giuochi la cui vincita dipende dalla maggiore abilità del giuocatore, e anche quelli dove il calcolo aiuta a correggere gli effetti della sorte contraria, come gli *scacchi*, il *biliardo*, la *tavola reale*, la *briscola*, ecc. La seconda dice dei *giuochi d'azzardo*, e comprende quelli la cui vincita dipende unicamente dal capriccio della pazza fortuna, come la *roulette*, il *baccarat*, il *whist* ecc.

PARTE PRIMA

GIUOCHI DI ABILITA E DI CALCOLO.

Gli scacchi.

ORIGINE DEL GIUOCO.

La prima positiva menzione degli scacchi, almeno fra le nazioni occidentali, sembra trovarsi in una lettera dell'Imperatore Niceforo, che cominciò a regnare l'anno 802 dell'éra cristiana, e che scrivendo al Califfo Aarun-al-Rascid, così si esprime:

„ La principessa (l'Imperatrice Irene) alla quale io succedo, considerava te come una Torre e riteneva se stessa „ come un pedone; questa donna pusillanime si sottomise „ per conseguenza a pagarti un tributo. „

Una tale allusione prova che il giuoco degli scacchi doveva esser conosciutissimo in tutto l'Oriente al principio del nono secolo.

Infatti, dopo Carlo Magno, questo giuoco è nominato frequentemente dagli scrittori e principalmente dagli antichi romanzieri. Quelli che han parlato dei Saraceni ce li rappresentano abilissimi in questo giuoco. Anna Comnemo, nella vita d'Alessi suo padre, Imperatore a Costantinopoli nell'undecimo secolo, ci fa sapere che il giuoco degli scacchi, da lei chiamato *Zatrikion*, passò dai Persiani ai Greci; bisogna dunque consultare gli autori orientali sull'origine di questo giuoco.

I Persiani convengono di non esserne essi gl'inventori,

e d'averlo ricevuto dagl'Indiani al principio del sesto secolo. Anche i Chinesi, cui il giuoco degli scacchi è conosciuto, riconoscono essere stato loro trasmesso dagli Indiani nel sesto secolo. Il gran dizionario chinese Hai-Pieu, dice che ciò avvenne sotto il regno di Vuti nel 537 dell'êra volgare.

Non si può dunque porre in dubbio che questo giuoco sia stato inventato nell'India.

Quando i Saraceni s'impadronirono della Persia, nel 651, essi lo impararono e ne divennero appassionati ammiratori, come ce lo indicano gli onori che, a chi ne era maestro, eran tributati nella corte dei Califfi.

Gli scacchi seguirono i conquistatori arabi in Ispagna, e così ebbe origine l'antica preminenza degli Spagnuoli in questo giuoco e l'influenza della loro scuola nella sua propagazione in occidente.

Diremo adesso ciò che gli scrittori arabi raccontano del modo con cui questo giuoco fu inventato.

Sul cominciare del quinto secolo dell'êra cristiana, fu nelle Indie un Principe assai potente, il cui reame giaceva verso la foce del Gange: egli si dava il fastoso titolo di Re. Il padre di lui aveva sottomesso buon numero di Principi limitrofi, e li aveva costretti a pagargli un annuo tributo. Il giovane Monarca, inebriato della sua grandezza, obliò ben presto i suoi doveri. I sudditi si trovarono oppressi dal peso di una insopportabile tirannia, ed i Principi suoi tributari, persuasi che il Re delle Indie nel perdere l'amore del popolo, aveva perduto il nerbo e l'essenza del suo potere, si disponevano a scuoterne il giogo, e a portargli la guerra ne' suoi Stati.

Fu allora che un bramino religioso e filosofo, chiamato da alcuni Ledslad, da altri Nassin e dai più *Sissa*, figliuolo di Dahir, mosso a pietà della sciagura ond'era minacciato il suo paese, si mise in cuore di fare aprire gli occhi al Principe sugli effetti funesti che quella di lui condotta avrebbe prodotti.

A tal fine inventò il giuoco degli scacchi, dove il Re, quantunque sia il più considerevole di tutti i pezzi del giuoco, pur tuttavia non è in istato nè di attaccare energicamente i nemici, nè di difender se stesso dagli attacchi di essi, senza l'aiuto dei sudditi e dei soldati suoi.

Il nuovo giuoco divenne tosto famoso: il Re delle Indie ne udì parlare, e volle apprenderlo. Fu chiamato ad inse-

gnarglielo il bramino Sissa; e questi, sotto colore di spiegargli le regole del giuoco e di dimostrargli l'abilità che si richiede nel far uso degli altri pezzi per la difesa del Re, gli fece concepire e gustare quelle importanti verità alle quali sino a quel dì egli aveva ricusato di porgere orecchio.

Il Re, naturalmente dotato di buon intendimento e di virtuosi sentimenti, che le massime perniciose degli adulatori e dei cortigiani non avevano potuto estinguere del tutto, fece a se stesso l'applicazione delle lezioni del Bramino; e convinto che la forza di un Principe consiste nell'amore che a lui portano i suoi sudditi, cangiò condotta, e prevenne i disastri che gli sovrastavano.

Il Re mosso da sentimenti di gratitudine, volle dare al Bramino una ricompensa, e lasciò a lui la scelta della medesima; questi null'altro richiese, fuorchè gli si desse il numero de' granelli di frumento che fosse prodotto dal numero delle caselle dello scacchiere, preso prima semplicemente, indi duplicato, ed appresso quadruplicato; seguitando nello stesso modo fino alla sessantesima quarta volta.

Meravigliato il Re di una domanda che a lui parve sì moderata e ragionevole, gliela concedette immantinente, senz'altro esame: ma quando da' suoi tesorieri ne fu fatto il calcolo, si trovò che il Monarca erasi obbligato di pagare una somma alla quale non bastavano nè tutti i suoi tesori, nè tutti i suoi vasti domini (1).

---

(1). Perchè non sembri esagerata questa asserzione, ecco il prodotto di tal calcolo:

Ritenuto, anche secondo l'esperienza,

1.° Che un granello di frumento abbia il peso a un bel circa d'un *grano* ossia $^1/_{24}$ di danaro, uguale a $^1/_{576}$ di oncia;

2.° Che a fare uno staio ci vogliono *cento cinque* libbre di frumento;

3.° Che non più di *quattro* staia possa trasportarne un mulo a lungo viaggio;

4.° Che per ogni mulo bisognano almeno quattro braccia di strada;

Si avranno i seguenti prodotti:

I.	Grani di frumento . .		N.°	1, 180, 591, 620, 717, 411, 303, 360
II.	Pesi del predetto numero dei granelli .	Danari	N.°	49, 191, 317, 529, 892, 137, 640
		Once	"	2, 049, 638, 230, 412, 172, 401
		Libbre	"	170, 803, 185, 867, 681, 033
III.	Staia		N.°	1, 626, 697, 008, 263, 629
IV.	Tanto carico per muli .		N.°	406, 674, 252, 065, 907

Mise il Bramino a profitto questa congiuntura per fargli conoscere di quanta importanza sia ai Regnanti lo starsene in guardia contro quelli che stanno loro d'intorno, e quanto debbano paventare che i loro ministri non siano per abusare delle loro buone intenzioni.

Il giuoco degli scacchi non istette lungamente confinato nelle Indie. Si estese per la Persia in tutto l'Oriente, e di là, seguendo due differenti strade, una de' Greci di Costantinopoli e l'altra dei Mori e degli Spagnuoli, propagossi in Europa.

Nel nono secolo vedesi questo giuoco praticato e onorato non solo nelle corti de' Califfi e degli Imperatori, ma anche in Scandinavia, in Irlanda e nelle regioni, allora quasi ignote, della Groenlandia e d'Islanda.

ABBREVIATURE.

A. Alfiere, o Alfieri.
B. Bianco, o Bianchi.
C. Cavallo, o Cavalli.
D. Donna, o Donne.
m. matto.
N. Nero, o Neri.
p. pedone, o pedoni.
R. Re.
T. Torre, o Torri.
0-0 Arroccamento dal lato di Re.
0-0-0 Arroccamento dal lato di Donna.
- Quando è fra le indicazioni di due caselle, significa che il pezzo che è nella casella notata prima della linetta, passa in quella notata dopo.

V.	Lunghezza della strada che i muli occuperebbero ponendoli un dietro l'altro.	In braccia N.°	1, 626, 697, 008, 263, 629
		In miglia N.°	599, 151, 752, 583

VI. La circonferenza del globo essendo di quaranta milioni di metri, ossia miglia 27010, farebbe d'uopo avere una strada che fosse lunga 22, 182, 590 volte come quella circonferenza.

Si potrebbe dunque conchiudere, che nè il nostro globo produsse mai tanta immensa quantità di grano, nè la somma di tutte le ricchezze della terra basterebbe a comprarla, anche a prezzo vilissimo.

Della natura del giuoco e di ciò che materialmente lo riguarda. 1. Il giuoco degli scacchi viene eseguito coi pezzi sulla scacchiera da due persone sedute l'una in faccia all'altra, le quali col muovere vicendevolmente i loro pezzi, procurano di raggiungere lo scopo del giuoco, che ha relazione ad uno di questi pezzi, chiamato Re. Il materiale del giuoco consiste dunque nella *scacchiera* e nei *pezzi*.

2. La scacchiera consiste in un quadrato ripartito in sessantaquattro piccoli quadrati eguali, i quali vicendevolmente son coloriti chiari e scuri, per solito bianchi e neri, in modo che le linee oblique corrono sopra caselle dello stesso colore. Deve esser posta fra i due giuocatori, in modo che un angolo bianco sia a destra d'ognuno.

3. I pezzi sono sedici per ogni giuocatore, distinti di colore chiaro e scuro, ordinariamente bianco e nero, uno dei quali tocca ad uno dei giuocatori e l'altro all'altro. Gli otto pezzi più piccoli son detti *Pedoni*, o *pedine*, gli altri otto più grandi chiamansi più propriamente *pezzi*.

Pedina *Torre* *Cavallo* *Alfiere* *Regina* *Re*

Fig. 99.

4. Fra questi ultimi sovrasta per la sua grandezza il *Re*, il quale, come si è detto al n.° 1, è il pezzo più importante del giuoco. Dopo di lui viene la *Donna*, che non di rado vien detta anche *Regina*. I rimanenti pezzi formano per ogni parte tre coppie: dapprima le *Torri*, che si distinguono per la loro forma turrita; quindi i *Cavalli*, o *Cavalieri*, che son rappresentati per solito da una testa di cavallo; finalmente gli *Alfieri*, che sono di una forma svelta e rappresentano talvolta una testa di uomo coperta coll'elmo. (fig. 99).

5. Secondo i numeri 3 e 4, ogni parte ha dunque sei diverse qualità di pezzi, cioè un Re, una Donna, due Torri, due Alfieri, due Cavalli, e otto Pedoni.

6. Provisi il principiante a disporre i pezzi sulla scacchiera. I pedoni van posti sulla seconda linea che ogni

giuocatore ha innanzi di sè; i pezzi vengon situati in prima linea nell' ordine seguente: Dapprima spettano gli angoli alle Torri, quindi pongonsi i Cavalli e poi gli Alfieri. Le due caselle di mezzo son destinate al Re ed alla Donna, appartenendo a questa la casa del proprio colore.

Del modo di segnare i movimenti. 7. La scacchiera forma la base di tutte le combinazioni degli scacchi, ed una esatta cognizione delle sue direzioni, è prima di tutto di grandissima importanza pei principianti. È da considerarsi particolarmente il modo semplice e comodo con cui ogni casella è distinta con un segno speciale.

8. Si segnano quelle serie di caselle che scorrono di sotto in su dalla sinistra alla destra colle lettere *A* fino ad *H*, quindi quelle serie di caselle che vanno da sinistra a destra da sotto in su coi numeri 1 a 8. In tal modo presentasi il seguente modello (fig. 100).

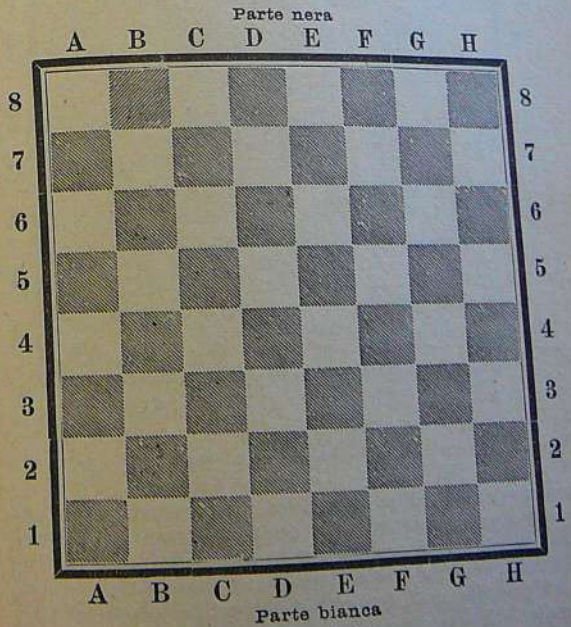


Fig. 100.

Ora s'incontrano in ogni casella lettera e numero, e la loro unione stabilisce il segno della rispettiva casella. Così, la casella che sta sotto all'angolo sinistro, dicesi A1; quella che sta sopra all'angolo destro, H8; e le quattro di mezzo della scacchiera, sono D4, E4, D5, E5.

9. Questo modo di segnare deve prima d'ogni altra cosa rimanere profondamente impresso nella mente del principiante, per modo che nella sua scacchiera semplice e non

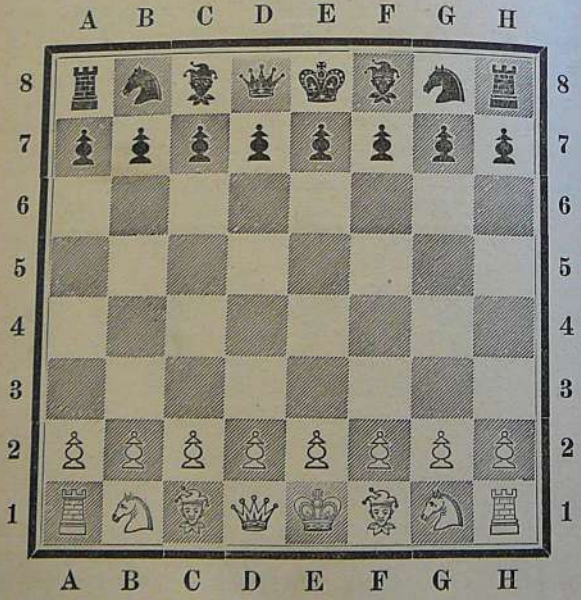


Fig. 101.

contrassegnata, egli possa prontamente rendersi conto del segno appartenente ad ogni casella. Con un po' d'attenzione si può acquistare facilmente e sollecitamente questa destrezza. Bisogna chiedersi quali caselle contenga la tale o tal'altra fila, qual denominazione porti la tale o tal'altra casella sulla scacchiera, finalmente dove sia questa o quella

casella, come per esempio, dove sia sulla scacchiera la casella G4, dove la D3, dove la B5 ecc.

È indispensabile questa destrezza per l'intelligenza di tutte le seguenti regole, e bisogna saper trovare le diverse caselle con quella stessa facilità con cui il suonatore di pianoforte trova i tasti dopo aver dato uno sguardo alle note. Si esercita anche così il colpo d'occhio, e questo è il primo requisito d'un buon scacchista.

10. Per ultimo daremo per esercizio la posizione dei diversi pezzi, come fu indicato al n.° 6. Il Re bianco sta quindi a E1, ed il nero a E8; la Donna bianca a D1, e la nera a D8. Gli Alfieri bianchi stanno a C1, e F1, e i neri a C8 e F8; i Cavalli bianchi a B1 e G1, e i neri a B8 e G8; le Torri bianche a A1 e H1, e le nere a A8 e H8. I Pedoni bianchi stanno nella seconda linea, cioè nelle caselle A2, B2, C2, D2, E2, F2, G2, H2; i neri nella settima, e quindi nelle caselle A7, B7, C7, D7, E7, F7, G7, H7 (fig. 101). I pezzi a A1, B1, C1, come pure quelli a A8, B8, C8 chiamansi i pezzi di Donna, e così le Torri A1 e A8 Torri di Donna, i Cavalli B1 e B8 Cavalli di Donna ecc.; similmente i pezzi dal lato del Re a F1, G1, H1, come pure a F8, G8, H8, chiamansi pezzi di Re, e così gli Alfieri F1, F8 chiamansi Alfieri di Re, ecc. Similmente i Pedoni E2, E7, diconsi Pedoni di Re; a D2 e D7 stanno i Pedoni di Donna; a C2, F2 e C7, F7, i pedoni di Alfiere ecc.

Movimento dei pezzi. 11. L'uso dei pezzi, secondo si disse nel n.° 1, consiste nel loro movimento sulla scacchiera. Il modo con cui i pezzi vengon mossi, dicesi il loro movimento. Ognuno dei vari pezzi indicati nel n.° 5 ha il suo proprio. Cominceremo dal descrivere il movimento più semplice per passare poi gradatamente ai più complicati e difficili.

12. Il pedone ha il movimento più semplice. Va diritto facendo un sol passo alla casella che gli è innanzi più vicina; però gli è concesso pel primo tratto di passare due caselle in una volta. Il giuocatore può quindi muovere i pedoni dalla loro originaria situazione uno o due passi, ma poi ad ogni mossa non può spingerli che un passo solamente. Così può il pedone di Re E2 andare a E3 o E4, ma da quelle due caselle in poi può fare solo un passo, cioè, nel primo caso da E3 a E4, e nell'altro da E4 a E5. Non può però il pedone mai retrocedere, e questa restrinzione lo distingue essenzialmente da tutti gli altri pezzi.

13. Fra i pezzi, la Torre è quella che ha il movimento

più semplice. La Torre va diritta tanto nelle linee, che sono la serie di caselle parallele ai giuocatori, come nelle file, che sono quelle serie di caselle perpendicolari ai medesimi. Così una torre posta nel mezzo della scacchiera nella casella bianca E4 può nel seguente suo tratto andare in quella casella che più le piace, tra quelle poste nelle quattro direzioni da E4 a E8, da E4 a E1, da E4 a A4, e da E4 a H4. Se la Torre sta nell'angolo H1 d'una scacchiera vuota, può scorrere sopra un egual numero di caselle nella fila H1 a H8, e nella linea H1 a A1.

14. Gli Alfieri vanno diagonalmente a loro piacere sopra le caselle vuote. Se un Alfiere sta nella casella E4, egli percorre le linee E4 a A8, E4 a H1, E4 a B1, E4 a H7. Se sta in un angolo, per esempio, a H1, percorre soltanto le caselle della grande diagonale della scacchiera da H1 a A8. Essendo tutte dello stesso colore le caselle che percorrono una direzione obliqua, l'Alfiere che cammina obliquamente resta perciò sempre circoscritto al colore della casella da lui primitivamente occupata. Così l'Alfiere di Re bianco che sta a F1 non può mai lasciar le caselle bianche della scacchiera, nè al contrario l'Alfiere di Donna che sta a C1, le caselle nere.

Per ogni parte si può quindi distinguere l'Alfiere bianco dal nero, secondo il colore della casella in cui furono da principio situati. Così l'Alfiere di Re della parte bianca dicesi anche Alfiere bianco, ed al contrario nero quello di Donna. Viceversa per la parte nera l'Alfiere di Re che sta a F8 è il nero, e quello di Donna che sta a C8 è il bianco.

15. La Donna riunisce in sè il movimento della Torre e dell'Alfiere. Essa va in qualunque direzione le piaccia con illimitato numero di passi. Se la Donna sta nella casella E4 di una scacchiera vuota, sono otto le direzioni per le quali può muoversi. Può andare diritta innanzi da E4 a E8, diritta indietro da E4 a E1, quindi in linea retta a destra da E4 a H4, ed a sinistra da E4 a A4; così pure può muoversi in linea obliqua da E4 a A8, da E4 a H1, ed inoltre da E4 a B1, e da E4 a H7. In conseguenza può la Donna posta in una scacchiera vuota esser mossa nel suo seguente tratto da E4 a una casella qualunque delle accennate otto direzioni.

16. Il Re ha il movimento della Donna, ma limitatamente. Egli fa sempre un passo alla casella vicina, ma in qualunque direzione, cioè innanzi, dietro, di lato, diritto e di traverso. Per esempio, in mezzo alla scacchiera vuota,

trovandosi nella casella E5, egli ha otto caselle ove potersi recare: D6, E6, F6, D5, F5, D4, E4, F4.

17. Il Cavallo ha il movimento più difficile da spiegarsi ai principianti. Egli va dalla casella in cui si ritrova ad ogni terza casella di colore diverso da quella in cui è, ma senza riguardo se le frapposte caselle sieno vuote o no.

Figuriamoci un Cavallo in mezzo d'una scacchiera vuota alla casella D5, e le terze caselle più vicine saranno le seguenti: D7, E7, F7, F6, F5 ecc.; le caselle però nelle quali il Cavallo può andare dall'accennato punto, poichè devono essere di colore diverso da quella in cui egli si trova, saranno soltanto le otto seguenti: E7, F6, F4, E3, C3, B4, B6, C7. È poi indifferente se le caselle frapposte, come E6, F7, F5 ecc. sieno vuote od occupate, avendo egli la facoltà di saltarle. Se il Cavallo sta ad un angolo, egli non ha allora da scegliere che fra due tratti, per esempio, da A1 non gli si presentano che due caselle, B3 e C2. Quanto più s'avvicina al mezzo della scacchiera, tanto più, come accade agli altri pezzi, ha maggior numero di tratti da scegliere. Però il Cavallo non è mai possibile ne abbia più di otto.

18. La piena cognizione degli speciali movimenti, cioè il familiarizzarsi pienamente con tutti i possibili movimenti dei singoli pezzi, è la cosa più necessaria ai principianti, e forma la base d'ogni ulteriore progresso.

Si eserciti dunque il principiante non solo a vedere a qual casella ogni pezzo può andare nel susseguente tratto dalla casella in cui si trova, ma anche in quanti tratti possa raggiungere certi altri punti della scacchiera; è cosa importante pei principianti l'imparare a vedere con facilità i tratti possibili per esercitare nello stesso tempo quel colpo d'occhio che al n.° 9 fu particolarmente raccomandato.

Come si prendano i pezzi. 19. In ogni casella non può stare che un pezzo soltanto. La scelta dunque dei tratti possibili ad ogni pezzo, viene perciò essenzialmente limitata.

Se per esempio, il Re bianco sta a E4 e la sua Donna a D4, non può l'uno andare a D4, nè l'altra a E4. In tal modo vien chiusa alla Donna tutta la via da D4 a H4, poichè non può saltare sopra alcun pezzo.

20. Quel pezzo che nel suo cammino è impedito da un altro pezzo nemico, può mettersi nel posto di quest'ultimo, mentre questo vien tolto dalla scacchiera. In questo caso dicesi che il primo pezzo prende l'altro. Il prendere avvie-

ne dunque in questo modo, che il pezzo offeso si toglie dalla scacchiera, e il pezzo che l'ha offeso si pone nel suo luogo.

Figuriamoci sopra una scacchiera vuota la Donna bianca a E4 e la nera a C6. Qui una Donna si oppone all'altra, poichè la Donna bianca non può da E4 andare a A8, come la nera da C6 a F3. La parte bianca potrebbe, se avesse il tratto, porre la sua Donna a C6, e nello stesso tempo togliere dalla scacchiera la Donna nera; al contrario se avesse il tratto il nero, potrebbe togliere dalla scacchiera la Donna bianca che sta a E4, ponendo in questa casella la sua, che sta a C6.

21. Come legge fondamentale del modo con cui si prendono i pezzi, serva la seguente massima: *Tutti i pezzi eccetto i pedoni prendono nello stesso modo con cui si movono*, cioè possono da certe caselle alle quali essi possono andare pel modo determinato al loro cammino, toglier via i pezzi nemici, qualora pongano se stessi in loro luogo. I pedoni però deviano nel prendere dal loro modo di moversi, mentre prendono sempre di traverso nelle caselle che stanno loro dinanzi a destra e a sinistra. Così il pedone di Re E2 attacca soltanto le due caselle D3 e F3.

Immaginiamoci ora che col primo tratto il pedone di Re sia stato messo da E2 a E4 ed al contrario il pedone di Re nemico da E7 a E5. Il pedone bianco non può prendere il nero, nè questo prender quello; e nemmeno può alcuno dei due pedoni essere spinto più innanzi.

Ma se la parte nera nel suo primo tratto avesse mosso due passi il pedone di Donna invece del pedone di Re, e avesse risposto al tratto del bianco da E2 a E4 col tratto da D7 a D5, in questo caso il pedone di Re bianco da E4 poteva prendere a D5 il pedone di Donna nemico, cioè egli sarebbe andato da E4 a D5, allontanando il pedone nemico dalla scacchiera.

22. La possibilità del prendere un pezzo nemico non implica mai la necessità di farlo. Noi lo diciamo espressamente per prevenire certi errori che si potessero trovare fra i giuocatori di dama e d'altri giuochi che si fanno sulla scacchiera, in cui è obbligatorio il prendere, ed il non farlo è punito.

Come i pezzi offendano. 23. Un pezzo il quale è messo per modo, che nel tratto seguente può prendere un pezzo nemico, si dice che attacca od offende quest'ultimo. Si pon-

gano tutti i pezzi sulla scacchiera nella loro originaria disposizione indicata al n.º 6 (fig. 101), si faccia muovere alla parte bianca il pedone di Re due passi da E2 a E4, e alla nera lo stesso pedone da E7 a E5. Si faccia quindi che i bianchi, secondo il n.º 17, pongano il loro Cavallo di Re da G1 a F3, e si vedrà facilmente che questo Cavallo nel tratto seguente può prendere da F3 a E5. Si dice perciò che col tratto del Cavallo a F3 i bianchi attaccano il pedone di Re nemico, oppure anche che essi minacciano questo pedone di prenderlo nel seguente tratto.

24. Un pezzo mosso in modo che immediatamente dopo può esser preso da un pezzo nemico, si sottopone all' offesa. Se la parte bianca ha nel suo primo tratto mosso il pedone di Re da E2 a E4, e l'avversaria ha spinto il pedone di Donna da D7 a D5, quest' ultimo si sottopone all' offesa, mentre il pedone di Re bianco che è a E4 può subito col tratto da E4 a D5, come abbiam veduto al n.º 21, allontanarlo dalla scacchiera. Un pezzo il quale si sottopone all' offesa si dà immediatamente in balìa del nemico.

25. È legge principale del giuoco che qualunque pezzo può esser preso, e per conseguenza può esporsi ad un attacco nemico. *Il Re per altro non può mai esser preso, mai sottoporsi all' offesa, nè mai stare esposto ad un attacco nemico.* Il cammino del Re è perciò limitato da' pezzi nemici. Se per esempio il Re bianco sta a D4 e la Donna nera a B5, il Re non può andare che nelle caselle C3, E3 e E4. Poichè le caselle C5, D5 e E5 sono dominate dalla Donna a cagione del suo cammino come Torre, e le caselle C4 e D3 a cagione del suo cammino come Alfiere. Il Re non può andare in queste cinque caselle ultimamente nominate per la ragione che sopra si è detto, poichè egli si esporrebbe colà all' offesa della Donna nemica.

26. Dal precedente numero si deduce, che i due Re non possono mai star vicini l' uno all' altro, cioè fra le caselle da loro occupate vi deve esser sempre una casella vuota. Supponendo che il Re bianco stia a E3, ed il nero a E5, le tre caselle D4, E4, F4, non possono essere occupate da nessuno dei due Re, poichè in questo caso uno si sottoporrebbe all' offesa dell' altro.

La partita. 27. Il giuoco pratico ha luogo nella così detta partita. La partita consiste nel vicendevole movimento dei propri pezzi da ambe le parti, principiando dalla situazione dei pezzi come nel n.º 6, alternando ognuna un tratto

e procurando di giungere allo scopo principale del giuoco, che è quello di mattare il Re nemico.

28. Dicesi che il Re è *mattato*, o riceve *scacco matto*, quando non è più possibile deviare da lui l'attacco di un pezzo nemico. Si ponga, per esempio, il Re nero alla propria casella E8 e le Torri bianche a A7 e H8, (fig. 102) e si avrà

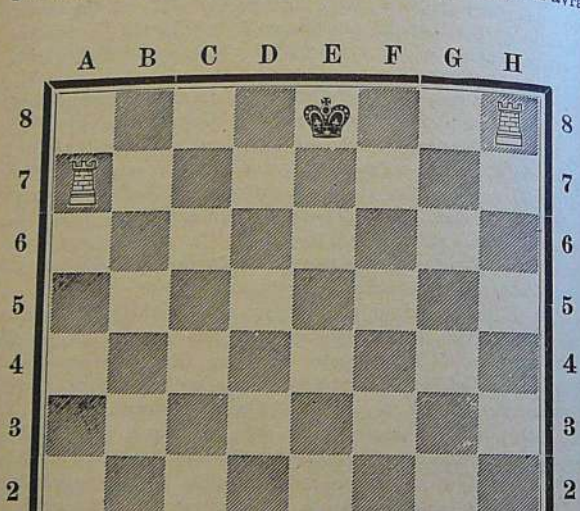


Fig. 102.

il più semplice esempio d'uno scacco matto. Il Re attaccato dalla Torre che sta ad H8 non può sfuggire a quest'attacco, perchè egli dappertutto, cioè in ognuna delle cinque caselle D8, F8, D7, E7, F7, incontra l'attacco di una delle due Torri nemiche. Ma se una Torre nera fosse nella casella F1, l'attacco della Torre bianca da H8 rimarrebbe interrotto, cioè

la Torre nera col suo tratto da F1 a F8 si porrebbe innanzi al proprio Re e lo difenderebbe contro l'attacco della Torre bianca.

Un altro esempio di scacco matto, per meglio ancora chiarire la cosa, si avrà ponendo il Re bianco a E6, la Donna bianca a E7 ed il Re nero a E8 (fig. 103). In questa situazione

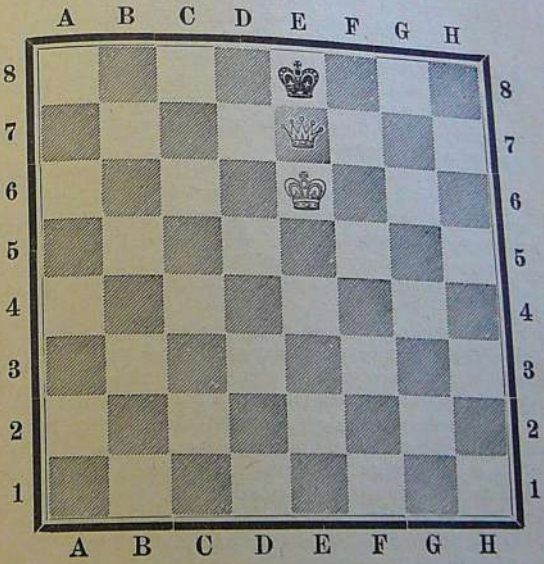


Fig. 103.

non può il Re nero sfuggire all'attacco della Donna bianca, e perciò riceve parimente scacco matto.

Per esercizio, procuri il principiante rispondere alle seguenti dimande: Perchè riceve scacco matto il Re nero a D8, se il Re bianco sta a C6 e la Donna bianca a F8? Perchè l'Alfiere bianco a D5 dà scacco matto al Re nero a F3,

se il Re bianco trovasi alla sua casella E1, l'altro Alfiere bianco a E3, un Cavallo nero a G4 ed un pedone bianco a F2?

29. Lo scacco matto dichiarato nel precedente numero, forma sempre lo scopo finale del giuoco, ovvero della partita, e perciò in ogni stadio della medesima devesi più o meno aver sempre di mira. Solo nel principio della partita è chiaro per la disposizione stessa dei pezzi come nel n.° 6, che quello scopo, a cagione della posizione del Re così ben trincerata, non può esser preso immediatamente di mira. Bisogna prima che da ambe le parti le rispettive forze d'attacco sieno poste in movimento, e si viene da principio ad una battaglia più o meno favorevole fra i singoli pezzi, prima che molte volte il Re contrario indebolito possa essere vantaggiosamente attaccato.

Per solito vengono così da ambe le parti presi molti pezzi, e perciò è necessario per ben condurre la partita di conoscere la particolare importanza del valore dei pezzi, onde sapersi ben regolare nei cambi, e quali pezzi convenga dare per altri dell'avversario, o in quali casi si possa senza svantaggio lasciare esposti certi pezzi agli attacchi del nemico.

Veramente non di rado la particolar natura di una posizione decide il reale valore dei pezzi; però valgono in generale nell'ordinario corso di una partita certe regole sul valore dei cambi che comprenderemo nei seguenti articoli:

a) Considerando l'esteso cammino che può fare la Donna, è facile il comprendere come questa abbia la più forte attività e per conseguenza il maggior valore. Non si può quindi darla contro alcun altro pezzo dell'avversario, se non che verso la sua stessa Donna.

b) Più vicina alla Donna in valore sta la Torre, che in generale ritiensi più forte dell'Alfiere e del Cavallo. Questi due hanno un valore pressochè eguale, e si cambia ordinariamente senza svantaggio l'Alfiere contro il Cavallo o viceversa. Essi sono tutti e due i pezzi più deboli, e vengono per solito, in confronto della Donna e della Torre, chiamati *pezzi minori.*

Se si può quindi cambiare un Alfiere od un Cavallo contro una Torre, generalmente si ottiene un vantaggio, e dicesi che colui che ha perduto una Torre verso un pezzo minore ha perduto una qualità, mentre l'altro l'ha guadagnata.

c) Il pedone è quello che ha minor valore di tutti, ed un pezzo minore può ritenersi incirca eguale a tre pedoni; ciò particolarmente qualora i tre pedoni sieno insieme collegati, cioè si trovino in tre linee l'una vicina all'altra.

d) Finalmente, il pezzo principale del giuoco, il Re, come si disse nel n.º 25, mai non vien preso, e perciò non gli si dà alcun valore per cambio.

La speciale importanza dell'attacco contro il Re ha dato occasione alla seguente regola:

Ad ogni attacco che si faccia sul Re nemico con qualunque siasi pezzo, il giuocatore deve pronunziare la parola „ Scacco! „ L'altro giuocatore vien così reso avvertito del pericolo che minaccia il suo Re e che col seguente tratto deve porre il suo Re in sicuro, come apparisce dalla legge fondamentale del giuoco al n.º 25.

30. Bisogna aver considerazione al valore del cambio, particolarmente negli scambievoli attacchi dei singoli pezzi. Così, per esempio, non è necessario se un Cavallo bianco è attaccato da un Alfiere nemico, di togliere il Cavallo dall'offesa, ma la parte bianca può muovere un pezzo in modo che questo possa prendere l'Alfiere nemico, qualora egli prendesse il Cavallo. Si dice in tal caso che la parte bianca sostiene, difende o protegge il suo Cavallo. Ma se la Donna o una Torre è attaccata da un pezzo minore nemico, in generale è dannoso il difendere il pezzo maggiore, e deve allora esser tolto all'attacco del pezzo inferiore.

Talvolta però si può lasciare il pezzo maggiore sotto l'offesa del minore o perchè si offende lo stesso pezzo nello stesso modo all'avversario, o per l'imminenza di un attacco che dà il pezzo simile perduto, o per insidia, potendo subito dare scacco matto senza quel pezzo.

Privilegio dei pezzi. 31. Vi sono nel giuoco degli scacchi tre leggi speciali, ossia privilegi che parte riguardano il pezzo più importante, il Re, e parte il minimo, cioè il pedone. Il Re ha il privilegio dell'arroccamento, ed il pedone i due privilegi d'arrivare a dama e di prender passando.

32. Consiste l'arroccamento in un movimento contemporaneo del Re e della Torre, che conta per un solo tratto, e nel quale in via d'eccezione il Re fa due passi.

Si ponga il Re bianco alla sua casella E1, e la Torre a H1 (fig. 104). Ora, l'arroccamento consiste in ciò che il Re fa due passi e va a G1, e la Torre si pone nella casella da lui sorpassata che è la F1. Si dice qui, che il Re si è arroccato colla sua propria Torre, ovvero ch'egli si è arroccato dal

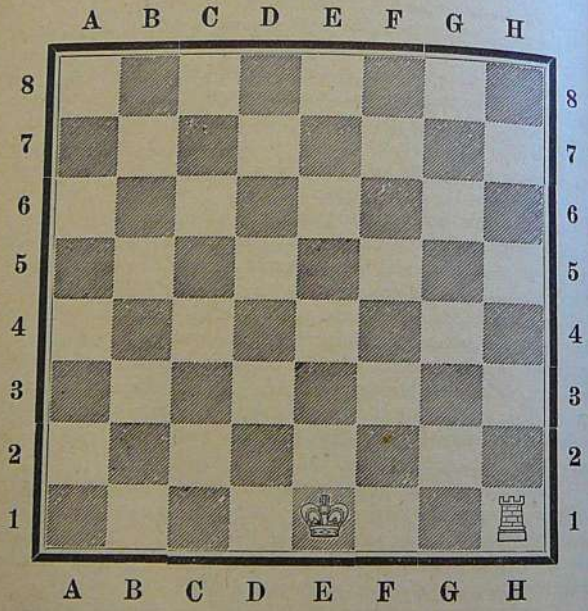


Fig. 104.

lato del Re. Si ponga ora di nuovo il Re alla sua casella E1 e la Torre all'angolo sinistro A1. Il Re può qui parimente far due passi di lato e andare a C1 nello stesso tempo che la Torre da A1 ponesi alla casella D1. Il Re si arrocca così colla Torre di Donna, ossia dal lato della Donna.

Come condizione speciale del fruire il privilegio dell'ar-

roccamento, devesi nel giuoco pratico aver riguardo alle seguenti restrizioni:

a) Risulta dalla natura stessa dell'arroccamento che le caselle poste fra il Re e la Torre devono esser libere di qualunque pezzo. Nemmeno può in queste caselle trovarsi alcun pezzo nemico, poichè non si può, arroccandosi, prender pezzi all'avversario.

b) Le caselle occupate dal Re prima, durante e dopo l'arroccamento, non devono essere attaccate da alcun pezzo nemico. Le caselle dopo l'arroccamento sono G1 o C1 (pel nero G8 o C8), e per queste devesi intendere la riferita condizione, poichè il Re non può passare scacco, cioè sottoporsi ad un attacco nemico. La casella occupata durante l'arroccamento è quella che il Re salta, e perciò la F1 o la D1 (pel nero F8 o D8). Anche queste non devono essere attaccate quando si fa l'arroccamento, perchè il Re non ha alcun potere di sorpassare in simil guisa una nemica offesa. Per la stessa ragione la casella da lui occupata prima dell'arroccamento, cioè la propria casella E1 (pel nero E8), non deve esser minacciata immediatamente nell'atto stesso in cui l'arroccamento viene eseguito, perchè così il Re verrebbe a sfuggire un attacco nemico.

c) Finalmente bisogna, arroccandosi, che nè il Re nè la Torre siano stati mossi precedentemente. Questa condizione si spiega da sè ove si rifletta che l'arroccamento è accordato al Re come privilegio per una sola volta, e pel primo movimento ch'egli faccia.

33. Un pedone che è giunto all'ultima linea dello scacchiere, non può a cagione del movimento che gli è proprio, andare più in là. Perciò egli ottiene secondo la libera scelta del suo possessore immediatamente ed irrevocabilmente il pieno valore di un pezzo, cioè d'una Donna, d'una Torre, d'un Alfiere o d'un Cavallo.

Questa facoltà che ha il pedone di divenire un altro pezzo toccando la prima fila dell'avversario, forma il privilegio di andare a dama. Ed in questo caso il pezzo scelto in luogo del pedone dev'essere stato perduto durante il giuoco.

Per esprimerci anche più chiaramente, diremo che i pedoni bianchi sono arrivati a dama quando hanno raggiunto una delle caselle da A8 a H8, ed i pedoni neri quando hanno toccato la fila opposta, cioè da A1 a H1.

Devesi anche avvertire che il pedone giunto a dama

prende immediatamente tutta la forza del pezzo scelto in sua vece, per modo che, ove sia possibile, può anche dare scacco.

Se, per esempio, il Re bianco sta a G1 ed il pedone di Donna nemico giunto già fino a D2 viene spinto a D1, egli può immediatamente attaccare il Re come Donna e dargli scacco. Quando un pedone giunge all'ultima fila dicesi che arriva a Dama, qualunque sia il pezzo che venga scelto in sua vece, ancorchè non fosse la Donna.

34. Diremo ora che sia il privilegio di prender passando. Se un pedone spinto dalla sua prima situazione due caselle passa innanzi ad un pedone che abbia già sorpassata la metà della scacchiera e gli si pone vicino, l'avversario ha nel seguente tratto il diritto di prenderlo (come se avesse fatto un passo solo) col suo pedone che gli sta dappresso, il quale viene spinto innanzi obliquamente una casella. Si pongano i pezzi sulla scacchiera nella loro primitiva situazione come al n.° 6 (fig. 101), ed ognuna delle parti muova il suo pedone di Re due passi. Muova quindi il bianco il pedone di Donna due passi ed il nero lo prenda. Se il bianco pel suo terzo tratto muove il pedone d'Alfiere di Donna da C2 a C4, questo viene a passare innanzi al pedone di Re nemico che ora sta a D4, e quest'ultimo può prendere il pedone bianco, come se avesse fatto un passo solamente e fosse stato mosso da C2 a C3. Il nero pone in questo caso il suo pedone da D4 a C3 e toglie nello stesso tempo dalla scacchiera il pedone bianco C4.

Dicesi in questo caso che il pedone D4 prende il pedone C4 passando; però devesi ciò eseguire nel tratto che segue immediatamente a quello in cui il pedone è stato spinto innanzi due caselle. In seguito cessa nel pedone il diritto di prender l'altro passando.

Diversi modi di finir la partita. 35. Come si è detto al n.° 27, scopo della partita è il dare scacco matto al Re avversario, e solo nell'eseguir ciò, si consegue la vittoria. È dunque inteso che guadagna la partita colui che dà scacco matto al Re avversario.

Qualora in qualunque stadio della partita divenisse impossibile il raggiunger quello scopo, è naturale che nessuna delle due parti possa pretendere di aver vinto, ed in tal caso ritiensi la partita per patta o indecisa. Pel finale della partita si sono fissate le seguenti regole.

36. Il giuocatore che ha ricevuto scacco matto ha per-

duta la partita. Vale lo stesso quando un giuocatore in qualunque siasi stadio della partita la dà per vinta all'avversario, poichè in questa dichiarazione è sottinteso che continuando il giuoco egli avrebbe alla fine ricevuto scacco matto.

37. Nel numero delle partite patte o indecise sono da porsi quei giuochi nei quali ognuna delle parti manchi di forze sufficienti per dare scacco matto al Re nemico.

Se, per esempio, una parte ha il solo Re, e all'altra resti il solo Re con un pezzo minore, è tolta ogni probabilità di dare scacco matto; anche il Re e i due Cavalli non possono dare scacco matto quando si opponga loro una giusta difesa. Al contrario un solo pedone rimasto, quando giunga a dama, può dar tale aiuto, da vincere il Re nemico.

38. Se ambe le parti ripetono incessantemente lo stesso tratto o la stessa serie di tratti, è naturale che non si sarà mai per venire ad un resultato, e la partita rimane interrotta come patta; poichè nessun giuocatore può esser costretto di deviare dai suoi tratti, quando questi non siano contrari alle regole del giuoco.

Una specie di giuoco patto può esser cagionato da una delle parti collo scacco perpetuo, e particolarmente ancor più spesso se la Donna d'uno dei giuocatori costringe il Re nemico a non uscire da certe caselle.

39. Finalmente ai giuochi patti appartiene lo stallo. Quando un giuocatore giuoca in modo che l'avversario, il cui Re non è attaccato, non può fare alcun tratto regolare, dicesi allora che è stallo. Egli non può muovere, e poichè il tratto tocca a lui, la partita non può più proseguirsi; non ha scacco matto, perchè il Re non è offeso da alcun pezzo nemico.

Quando dunque la partita termina senza che una delle parti riceva scacco matto, devesi, secondo la regola stabilita al n.° 35, ritenere interrotta come indecisa.

40. Riassumendo quanto sopra si è detto riguardo alla fine delle partite, ne risulta che una partita può avere un fine deciso o indeciso. Il primo ha luogo o collo scacco matto o col darsi da uno dei giuocatori la partita vinta; l'ultimo o per mancanza di mezzi sufficienti a dare scacco matto, o col ripetere gli stessi tratti, particolarmente lo scacco perpetuo, o finalmente a cagione dello stallo.

LEGGI DEL GIUOCO DEGLI SCACCHI.

Le leggi del giuoco furono principalmente introdotte dalla necessità di provvedere ai dispareri che nascono fra i giuocatori. Le più importanti a sapersi, le più conformi alla retta ragione e le più autenticate dall'autorità e dalla consuetudine, sono le seguenti.

Dobbiamo raccomandare al lettore la più esatta osservanza delle medesime, anche in ciò che gli può sembrare troppo severo: è impossibile diventare buon giuocatore facendo altrimenti.

1. Se un giuocatore prima che sien fatti quattro tratti da ambe le parti, s'accorge che nel collocamento della scacchiera o dei pezzi vi sia qualche cosa d'irregolare, può esigere che il giuoco sia riprincipiato; dopo il quarto tratto è necessario l'accordo fra i due giuocatori.

2. Nella prima partita il primo tratto, a richiesta d'uno dei giuocatori, decidesi a sorte e così il colore dei pezzi. In seguito tanto i pezzi che il tratto cambiansi ad ogni partita, tanto se questa sia guadagnata, quanto se rimanga patta.

Chi dà partito ha sempre il primo tratto, purchè non si convenga altrimenti.

3. Se il giuocatore tocca un suo pezzo è obbligato di muoverlo, o di prenderlo se il pezzo è dell'avversario: *pezzo toccato, pezzo giuocato;* ciò quando il giuocatore non abbia antecedentemente detto ad alta voce che egli toccava il pezzo per accomodarlo. Se il pezzo toccato non può esser mosso, egli deve muovere il Re, il quale però in questo caso non può arroccarsi. Se il Re non può muoversi senza sottoporsi a scacco, l'aver toccato il pezzo non ha nessuna conseguenza.

L'avversario non ha diritto d'imporre questa pena se non fino a che egli abbia toccato un suo pezzo per muoverlo nel seguente tratto.

Nel prendere un pezzo avversario, nell'arroccamento o nell'andare a dama è indifferente che si tocchi l'uno o l'altro de' due pezzi necessari per completare il tratto.

4. Chi pone un suo pezzo in una casella, quand'anche non avesse levata la mano, è obbligato lasciarvelo.

5. Chi dopo aver toccato un suo pezzo ne muove, o solo

anche ne tocca un altro, e tenuto al movimento dell'uno o dell'altro, ad elezione dell'avversario.

6. Se uno muove un pezzo facendogli fare un tratto irregolare, o un pezzo dell'avversario, questi può a sua scelta ritenere il tratto come regolare, o farlo ritornare indietro forzandolo a muovere il Re.

7. Chi tocca un suo pezzo dicendo *scacco*, è obbligato darlo purchè possa; e non potendo, resta solo obbligato a muovere il pezzo toccato.

8. Al Re soltanto si avvisa ad alta voce *scacco*; chi inavvertentemente si trovasse col proprio Re esposto allo scacco, è obbligato di rimediarvi col suo primo tratto.

9. Chi dà scacco matto al Re nemico, prima che non abbia data per vinta la partita, ha guadagnato; e non vi si ritorna sopra, sia che il Re resti solo o con altri pezzi sulla scacchiera.

Se un giuocatore in un finale, entro cinquanta mosse (d'ognuna delle due parti) da contarsi dall'avversario, non riesce a dar scacco matto, il giuoco rimane patto. S'intende in questo senso per finale il caso in cui uno dei giuocatori sia rimasto col solo Re, o quello in cui tutti e due abbiano dei pezzi senza alcun pedone.

10. Tutte le caselle comprese inclusivamente fra la Torre ed il Re devono esser libere da nemica offesa; il Re e la Torre si possono collocare indistintamente in qualunque casella, da quella in cui si trova la Torre a quella in cui si trova il Re, e tanto la Torre che il Re devono esser situati in caselle dalle quali non offendano pezzo o pedone nemico.

Finalmente, il pedone che arriva a dama non può diventare se non un pezzo che dal suo possessore sia stato precedentemente perduto e se non fosse stato perduto alcun pezzo, dovrà attendere che ciò succeda.

11. Nell'atto di arroccarsi, non è permesso spingere alcun pedone, dovendosi ciò chiamare un abuso che non conta per sè nè alcuna legittima osservanza, nè l'autorità di alcun degno maestro.

12. Un pedone che giunge alla prima linea dell'avversario, acquista subito la qualità e la forza di quel pezzo che il possessore del pedone desidera, quand'anche egli non lo abbia antecedentemente perduto.

13. Se uno riceve per partito di fare in principio due o più tratti, s'intende che non possa passare la metà della scacchiera con qualunque pezzo fosse da lui mosso.

BIBLIOTECA CIVICA SCHIO

14. Chi fu indulgente nel rimettere all'avversario qualche proprio diritto, che gli competeva in forza delle leggi, non può pretendere una pari corrispondenza.

15. Succedendo un caso di cui qui non si sia fatto menzione, o se fossero i giuocatori di diverso parere sul significato di una legge, il meglio che potranno fare sarà di rimettere la decisione ad uno spettatore imparziale e conoscitore del giuoco.

REGOLE GENERALI SOPRA LA CONDOTTA DEL GIUOCO DAL PRIMO SCIOGLIMENTO DEI PEZZI SINO ALLA FINE.

1. L'APERTURA. Facciasi l'apertura del giuoco per la via più breve, ponendo in attività coi minori tratti possibili il maggior numero di combattenti, ma però in guisa, che nessuno sia all'altro d'intoppo senza degno motivo, e che nessuno possa infestarsi dall'avversario senza suo sconcio, o perdita di tempo.

Chi sul principio avrà bene ordinato e disposto il proprio campo di battaglia, si vedrà fiorire nelle mani gli attacchi, e potrà ripromettersi il più felice proseguimento.

Quindi non sarà lodevole di spingere nel primo tratto il pedone di Re o di Donna, e molto meno qualunque altro, per un sol passo; rimanendo così troppo chiuso o legato il proprio giuoco, e lasciando al nemico un più libero campo d'inoltrarsi, e disporre gli attacchi. E però quando possa rispondersi nel primo tiro col pedone di Re due passi, senza metterlo in preda, questa sarà la miglior giuocata di tutte, aprendosi vantaggiosamente due pezzi, cioè la Donna e l'Alfiere di Re; il che non si ottiene da verun altro pedone. E quando non si possa così rispondersi, sarà bene il farlo col pedone di Donna due passi, essendo il migliore dopo quello del Re.

Alcuni pongono il principale ufficio dei primi tratti nel vantaggioso collocamento dei pedoni, massimamente del centro; altri nell'indirizzo dei pezzi a qualche prossima offesa contro il Re.

Sempre che la qualità dell'apertura permetta questo secondo sistema, che si tiene ne' giuochi piani ed altri simili, esso è tanto più preferibile all'altro, quanto più spedita presenta la strada alla vittoria, ove il nemico declini dalla giusta difesa.

Lodevoli peraltro sono ambi questi sistemi; il punto consiste nell'applicare il suo all'apertura che lo dimanda; anzi talora nel combinare le direzioni per l'uno e per l'altro, secondo l'invito che si riceve dai tratti dell'avversario: la qual cognizione si acquista assai meglio dalla lunga pratica, che dai precetti.

Una delle precipue cognizioni sui primi colpi è quella della perdita o del guadagno dei tempi; da ciò dipende ordinariamente il successo del giuoco.

In quattro modi suole perdersi questo tempo:

1.° Giuocando un pezzo che l'avversario possa ribattere con un pedone;

2.° Attaccandone uno, che il nemico aveva destinato per altro luogo;

3.° Dando gli scacchi inutili;

4.° Facendo cambio, per cui un pezzo contrario si sciolga, e si ponga in attività; si eccettua però il caso in cui si deve far cambio per liberarsi da offesa, perchè in questa circostanza può anche esser utile il farlo, onde non perdere il tratto.

Uno di simili tiri falsi arrischia il buon esito della partita; perchè dietro la perdita di un tempo, ne viene che l'avversario o s'insinua nelle vostre trincee, o rende inabili i vostri pezzi, o si avanza coi pedoni per modo, che in fine prevaleranno ai vostri.

La tattica del giuoco consiste principalmente nel guadagno dei tempi.

2. L'OFFESA E LA DIFESA. È vantaggio l'avere in mano l'offesa, sì perchè con essa si dà legge al nemico e si porta il timore sopra di lui, sì perchè uno sbaglio dell'offensore non suole che privarlo dell'utile, ma quello del difendente gli apporta danno.

Prima d'intraprendere un'offesa continuabile per più tratti, avverta il giuocatore di assicurare il suo campo da ogni repentino ingresso dell'avversario, per non essere obbligato al richiamo de' propri pezzi, il che produce la perdita di molti tratti, non senza dannevoli conseguenze. Che se l'impiegar qualche tiro per assicurare il suo giuoco farà sfuggire l'opportunità dell'offesa, sarà ciò minor male, anzi che l'esporsi al pericolo di soffrirla.

Il metodo per intraprendere ed eseguire un'offesa, consiste nel prefiggersi un vantaggio che si speri conseguibile per la combinazione del giuoco, o per la minore destrezza

dell'avversario; e nel preordinare i propri pezzi, e distogliere i contrari in guisa che al nemico resti occulto l'intento, o allora solo si manifesti che l'offesa non abbia rimedio.

Sopratutto chi è in possesso di bell'attacco cerchi di farlo scoppiare a tempo, senza precipitarlo intempestivamente, e senza differirlo un tratto di più, onde non dar comodo al nemico di scoprirlo e di ripararlo. I tratti di due mire sono regolarmente i più ingannevoli, poichè l'avversario sovente si appaga di averne scoperta una sola, senza indagare più oltre.

L'offesa contro il Re deve tenersi di vista preferibilmente ad ogni altra, prendendo le più industri misure per assicurare la riuscita dell'assalto; il quale però non ha sempre lo scopo dell'immediata vittoria, ma per lo più di qualche altro guadagno, riportabile dalla necessità in cui entra il nemico di riparare lo scacco matto.

Mancando poscia l'offesa contro del Re, il quale sia impenetrabile nei suoi ripari, dovrà il giuocatore dirigere allora le sue mire contro i pezzi, osservando quale possa più facilmente sorprendersi o con opportuno raddoppiamento se fosse in coperta, o coll'inseguimento dei pedoni se potrà rinserrarsi, o coll'attacco bicipite, se due pezzi indifesi potessero colpirsi in un tratto solo.

Due specie di vantaggio può produrre l'offesa: l'uno di forze; l'altro di situazione.

Quanto è facile di conoscere il primo, che è numerico ed evidente, altrettanto è difficile il discernere e valutare il secondo, che consiste nell'attacco attuale o nel debito postamento di pezzi e pedoni per acquistarlo. Questo vantaggio di situazione alle volte svanisce, alle volte aumenta fino a dar la vittoria; ma il giudicare della sua esistenza o del suo valore, dipende dal ben calcolare le conseguenze di molti tratti, che non sempre si apprendono con chiarezza.

Quindi avendosi l'arbitrio di acquistare o l'uno o l'altro di questi vantaggi, dovrà il giuocatore dubbioso appigliarsi a quello di forze, se fosse ancora di un sol pedone, tanto per esser chiaro e presente, come perchè in progresso tira seco ancor l'altro di situazione.

Qualora poi il giuocatore sarà soggetto a difendersi, dovrà investigare intimamente la ragione del tratto nemico, per conoscerne tutte le mire e prevenirne le conseguenze; e se temesse l'attacco gagliardo dovrà troncarne presto i

progressi, o col cambio de' più operosi pezzi nemici, o con un tratto di difesa insieme e d'offesa, per cui si debiliti o ne resti ribattuta la minacciata invasione; e allora solo potrà lasciare il corso all'offesa contraria, quando abbia preparato un tiro coperto, che la rivolga in danno dell'offensore.

Quando l'avversario viene all'attacco di un vostro pezzo, ultimo studio sia quel di fuggire, convenendo quasi sempre di cercare piuttosto un'offesa contro di lui; e mancando questa, è meglio per lo più difendere il pezzo sostenendolo.

È solito, che chi sacrifica un pezzo sia l'aggressore per molti tratti, e chi lo guadagna debba difendersi, finchè succedano vari cambi, e massime delle Donne. Soffra dunque il difendente l'infestazione avversaria, anche angustiando e scomponendo alcun poco il proprio campo, poichè finiti gli sforzi dell'inimico, questi perde il vigore, e con esso dovrà perdere la partita.

Ove la natura e costituzione del giuoco non somministri alcuna idea d'offesa, nè ponga in necessità di difesa, essendo contro ogni regola il far tratto indarno, dovrassi fare un tiro diretto a qualche utile scopo; come, per esempio, sciogliere un pezzo chiuso, o richiamarne uno lontano, o arroccarsi, o aprire un ritiro al Re arroccato, come sarebbe lo spingere un pedone di Torre un passo, il che però non è sempre bene.

Lo stesso è dell'unire i propri pedoni, o procurare un cambio opportuno, oppure fare altri simili tratti, che sieno preservativi dagl'insulti contrari, o preliminari di qualche offesa contro il nemico.

Spesse volte anche addiviene di non poter eseguire una regola, senza mancare ad un'altra; nel qual caso dovrà osservarsi la più interessante nelle circostanze del giuoco.

Conviene assai volte raddoppiare un pedone per aprire una fila, chiudersi un pezzo per acquistare il centro, soffrire un Cavallo impegnato per conservare un pezzo operoso, perdere l'arroccamento per ritenere l'attacco, e altri simili danni, che restano compensati per altra parte.

3. I CAMBI. Regola generale è in ogni contratto di non eseguire i cambi sul vantaggio presente, ma sulla situazione che ne rimane.

È tiro di prudenza il venire a cambio dei pezzi:

a) Qualora trattisi di prevenire il nemico, o frastornarlo da qualche idea di preparata offesa.

b) Se siasi inferiore di situazione, avendo per esempio, il proprio Re esposto, o i pezzi inceppati, onde acquistar tempo a meglio ordinare il proprio campo.

c) Quando siasi superiore di forza, provando allora il nemico un doppio indebolimento, uno cioè dalla mancanza del pezzo cambiato, l'altro dalla minore attività dei pezzi che gli rimangono, i quali quanto sono minori di numero, tanto più facilmente restano oppressi da una forza maggiore; osservisi solamente a non rimanere con pezzi coi quali non si possa dare il matto in fine della partita.

Prima di risolvere il cambio fa d'uopo riflettere, che quantunque regolarmente sia bene di essere il primo a cambiare, obbligando così il nemico a un tratto per lo più necessario, quale si è la ripresa ed acquistando il tratto dopo di essa, pure talvolta è bene di lasciar prima prendere all'altro, per potere, ripigliando, porre un pezzo in azione, sdoppiare un pedone, aprire una fila, o avere altro vantaggio, preveduto per tempo sulla costituzione del giuoco che dopo il cambio si forma.

E però, per esempio, una Torre guardata dalla sua compagna, qualora possa cambiarsi con una Torre nemica similmente guardata, è meglio regolarmente che non prenda, ma venga presa, per ritenere il possesso della stessa fila nel ripigliare.

4. L'ARROCCAMENTO. È meglio arroccarsi per elezione, che per necessità di difesa; e però è quasi sempre utile l'arroccamento sollecito, col quale anche si assicura il Re dalle prime insidie tendenti a rimuoverlo dalla propria casella. Meglio è regolarmente arroccarsi dalla parte del Re, poichè dall'altra i suoi pezzi sono meno pronti al soccorso, ed i nemici più arditi e liberi per infestarlo.

Se però seguano da principio vari cambi, e principalmente delle Donne, molte volte è meglio mantenere il Re in campo aperto, perchè questi potrà più facilmente, e con maggior prestezza, accorrere ed insinuarsi dove il bisogno lo chiama.

Così prima che dopo di essersi arroccato è lodevole il mantenere nelle loro caselle i due pedoni di Torre e Cavallo che coprono, o coprir devono il Re trasportato, per conservarsi la libertà di spingere o l'uno o l'altro in qualunque assalto che contro il Re si dirigesse.

E benchè questo precetto sia molto antico, pure molti giuocatori superficiali non l'hanno per anche adottato; poichè muovono quasi sempre nei primi tratti il pedone di Torre un passo, credendo di riportar due vantaggi: l'uno d'impedire a certi pezzi contrari l'avanzamento, l'altro di preparare al proprio Re una ritirata; nè s'accorgono di un doppio pregiudizio che lor ne deriva: il primo di omettere un tiro, che potrebbe servire di miglior progresso al loro giuoco, il secondo di dare anzi al proprio Re una men sicura difesa per le più accertate misure che può prendere l'avversario dipendentemente dal già mosso pedone. Non negasi qualche incontro, in cui sia giovevole il recedere da questo precetto; ma l'eccezione di una regola serve appunto per riconoscerla e confermarla.

5. Il Re. Non è l'arroccamento la sola cura che debba aversi pel Re. Quanto è interessante in ogni tempo la sua sicurezza, altrettanto impegnata e vigilante convien che sia l'attenzione sopra di lui.

In qualunque situazione si trovi, sarà buona regola di non allontanare da esso per più tratti la sua Donna, che i giuocatori inesperti mandano alcune volte all'acquisto di un pezzo o d'un pedone; e non potendo speditamente restituirla all'aiuto del Re, trovano poi pernicioso il guadagno.

Dove manchi la Donna, o dove da se sola non basti, dovranno supplire altri pezzi, che stiano alla guardia delle caselle circonvicine per impedire, o rendere infruttuosi gli scacchi.

Circa questi, sono osservabili quei di Cavallo che non si coprono; e per gli altri che ammettono la coperta, suole essere più espediente di farla con pezzi, che feriscano l'offensore, giacchè non restano impegnati, nè soggetti a raddoppiamento d'offesa: ma soprattutti sono da temersi gli scacchi doppi, che sforzano sempre al movimento del Re.

Ove però lo scacco non venga minacciato se non col pezzo da discoprirsi, è regola d'investire lo stesso pezzo per difendersi colla presa.

Contro il Re nemico non debbono eseguirsi tutti gli scacchi che si presentano, i quali anzi possono dargli occasione che ricoveri o si fortifichi meglio; ma quelli soli debbono darsi che sono proficui, o perchè levino all'avversario il comodo d'arroccarsi, o perchè coprendo il suo Re, lasci un pezzo indifeso, o abbandoni un attacco, o soffra un cam-

bio ineguale, oppure anche per oggetto della propria miglior situazione; come di guadagnare un tratto, d'inoltrare o di sciogliere un pezzo, o di accorrere a qualche necessaria difesa.

Sopratutto, trovandosi il Re avversario in campo aperto, fa d'uopo stringerlo cogli scacchi più operosi, che lo sforzino ad esternarsi vieppiù; giacchè oltrepassando le file dei suoi pedoni, quando tre pezzi possono infestarlo, raro sarà il caso che non soccomba al matto.

Ma quanto è pericoloso l'avere il Re esposto fra molti pezzi, altrettanto lo è il dimenticarselo nella casella in fine di giuoco, dove la battaglia sia ridotta fra pedoni. Allora non devono servire più di frontiera al loro Re; ma è anzi regola che questi li preceda, e faccia loro da condottiere, per garantirli dal Re nemico; per impedire l'avanzamento dei contrari, e per far succedere i cambi, che gli producono vantaggiosa la situazione degli altri. Oltrechè, in fine di giuoco, il Re fa le veci, così ad offesa come a difesa, d'un valoroso uffiziale, ed opera poco meno d'una Torre.

6. La Donna. La Donna, che è l'Achille di questa guerra, e che si può paragonare all'artiglieria nella guerra moderna, merita bene che il giuocatore abbia la più intima conoscenza del suo valore.

Ella presta una difesa valida, continua ed estesa a tutto il proprio campo, per la prontezza di accorrere dovunque il bisogno la chiami.

Tale attività deriva, come si vede, dall'avere la Donna il movimento come Torre ed anche come Alfiere del colore di quella casella, ove la stessa di mano in mano si trova; le quali forze la rendono ancor superiore alla Torre ed all'Alfiere presi insieme.

Da ciò si deduce, non esser lodevole di fissarla alla guardia d'un pezzo o pedone che abbia altro scampo, e nemmeno di allontanarla per un piccolo guadagno dal corpo delle sue truppe, le quali senza la poderosa di lei assistenza potrebbero restare esposte a qualche fatale invasione.

Colla sua attività si distingue in ogni maniera d'attacchi, e massime di doppia mira: e però essendosi nell'apertura del giuoco indirizzati i pezzi all'offesa del Re, per lo più ella interviene a dar loro l'opportuno rinforzo, per rendere fruttuoso l'assalto, come avviene sovente coll'ingresso nella

quinta sua, o quinta casella della Torre di Re, o nella terza del suo Cavallo, o quarta della sua Torre.

Benchè in qualche particolare situazione possa la Donna restare da' pezzi nemici inviluppata in maniera, che non abbia più scampo, e perciò debba perdersi, pure, per essere di tanto valore, rare volte si dà per vinta, quand' anche sembri racchiusa: poichè abbisognando al nemico l'uso di molti pezzi, parte ad offesa di quella, e parte a difesa dei propri, segnatamente del Re, trova essa Donna il modo di chiamare a sè alcun pezzo che venga a liberarla, o a far costar cara al nemico la ricercata di lei prigionia.

Verso il fine della battaglia obbliga l'avversario, che sia privo della sua Donna, benchè superiore di forze, a porsi nella più stretta difesa, col situare le Torri ed i Cavalli in reciproca guardia; e non avendo gli Alfieri questo scambievole aiuto, dovranno procurarselo dai pedoni, o dalla vicinanza al proprio Re, il quale spesse volte resta soggetto alla Tavola del sempre scacco, per cui la Donna è sommamente operosa.

Dopo aver riportato al suo campo i maggiori vantaggi, non ricusa infine di dargli l'ultimo col sacrifizio di se medesima, il quale tante volte è l'unico mezzo per acquistare una sorprendente vittoria.

7. Le Torri. La Torre, di cui è raro trovare anche fra buoni giuocatori chi sappia trarne tutto il profitto possibile, essendo più valorosa che ardita, non deve sul principio esporsi a battaglia, dove fra la mischia nemica degli Alfieri, Cavalli e pedoni, resterebbe facilmente presa, o almeno rinserrata.

Sarà però bene che ambe le Torri acquistino il più presto possibile la comunicazione fra loro; e facendosi nel giuoco una fila aperta, è ordinariamente vantaggioso l'esserne il primo occupante.

Sulla fine del giuoco aumenta così la propria forza, che talvolta patta contro la Donna, ed è mirabile per la Tavola, ossia continuo scacco al Re nemico.

Devesi impedire, per quanto è possibile, il raddoppiamento delle Torri contrarie, non solo contro i pezzi impiegati in coperta del Re o della Donna, ma ancora quando vi è uno squarcio, o rottura nel giuoco; onde in tal caso è bene di cercare il cambio di qualcuna di dette Torri.

Il portare la Torre nella linea dei pedoni nemici, ca-

giona all'avversario per lo meno una perdita di tempi, di cui un buon giuocatore sa trar profitto.

Una delle ragioni per cui è necessario di metter presto in giuoco i propri pezzi, è quella che finchè questi restano nelle loro caselle, impediscono il movimento delle Torri.

Avviene sovente di veder perduta una partita da un giuocatore inesperto prima che le sue Torri abbian potuto abbandonare le loro originarie caselle.

Giova pure avvertire di non lasciarsi chiudere la propria Torre in fine di giuoco, allo scopo di volere con esso impedire l'avanzamento del pedone della Torre contraria, ponendosi, per esempio, a H2 o a H1, contro il pedone giunto a H3 o a H2; poichè se il nemico, oltre il detto pedone, avrà un Alfiere, potrà con esso chiudere la Torre, mettendosi a G2, oppure a G1, guardato dal suo pedone.

8. Gli Alfieri. La miglior posizione degli Alfieri in principio di giuoco, e massime dell'Alfiere di Re, si è nella quarta casella del suo compagno, dove opera negli attacchi mirabilmente. Quindi sarà bene di opporre all'Alfiere di Re contrario il proprio Alfiere di Donna nella terza del Re, anche a costo di raddoppiare un pedone; e sarà bene altresì di cambiarla o con questo, o con altro pezzo presentandosi l'occasione.

Non potendo eseguirsi il collocamento degli Alfieri come sopra, la miglior posizione rimane loro nelle terza casella di Re e di Donna; poichè non i soli pedoni, ma anche i pezzi sono regolarmente più attivi verso il centro, che verso i lati.

Si osservi per regola generale, che quando si è forti in pedoni, è lodevole di porre in cambio gli Alfieri dell'avversario, per essere più atti delle Torri a fermare il corso dei pedoni medesimi.

Quando si ha l'Alfiere bianco, bisogna ordinare i pedoni sopra le caselle nere; potendo così l'Alfiere servire a scacciare il Re o altri pezzi, che vogliono entrare in mezzo ai detti pedoni. Pochi giuocatori fanno questa osservazione, che è assai vantaggiosa.

È bene notare però, che se si è sulla difesa e con forze inferiori, dovrà praticarsi il contrario, cioè si ordineranno i pedoni sullo stesso colore dell'Alfiere.

Quantunque gli Alfieri e i Cavalli niente differiscano nel loro valore, qualche differenza però cagionasi dalla condizione del giuoco, o dalla predilezione de' giuocatori e mi-

glior destrezza che hanno nel maneggiare più gli uni che gli altri. Ma perchè alcuni vogliono che il Cavallo sia migliore, ed altri l'Alfiere, non dispiacerà osservare nel presente numero le qualità dell'Alfiere, per cui sembra più degno del Cavallo, e nel seguente le qualità del Cavallo, per le quali pare superiore all'Alfiere; e però:

1.° L'Alfiere percuote più da lungi, che non fa il Cavallo.

2.° Ambi gli Alfieri uniti al Re, danno il matto a Re solo; non così ambi i Cavalli.

3.° I due Alfieri serrano la strada a somiglianza della Torre, ond'è impedita l'entrata al Re nemico; nel che mancano i Cavalli.

4.° La Donna vince più facilmente e più spesso contro i due Cavalli, che contro i due Alfieri.

5.° Un Alfiere ed un pedone uniti guardansi reciprocamente; tale possanza non trovasi nel Cavallo.

6.° L'Alfiere, nel coprire il suo Re da traverso, quando è stato percosso dallo scacco, difende ed offende nello stesso tempo; ciò che non opera il Cavallo.

7.° L'Alfiere in compagnia della Torre vince regolarmente il giuoco contro la Torre; al che non arriva il Cavallo.

8.° Il Re contrario non può investire l'Alfiere e prenderlo, come può inseguire e prendere il Cavallo, che trovisi in certe caselle.

9.° L'Alfiere può tener sequestrato il Cavallo, e vietargli l'uscita fino a tanto che arrivi il Re o altro pezzo che lo guadagni, come se il Cavallo fosse in qualunque casella delle ultime dello scacchiere, e l'Alfiere si ponesse nella quarta casella per linea retta inclusivamente distante da quella dove è il Cavallo; al che non giunge la forza del Cavallo contro l'Alfiere.

10.° Collo scoprire l'Alfiere, si può dare scacco con due pezzi; al che è impotente il Cavallo.

11.° L'Alfiere patta molte volte contro la Torre e pedone; non così il Cavallo.

12.° Finalmente il pedone della Torre può talora giungere a farsi Donna contro il Cavallo, ma non già contro l'Alfiere, che essendo più atto a trattenere i pedoni contrari, può precludergli il corso.

Così pure altre prerogative possono ritrovarsi nell'Alfiere, che si scoprono nelle vicende del giuoco.

9. I Cavalli. Il Cavallo è il pezzo favorito di molti giuocatori; difatti è d'inestimabile prezzo nella mischia, per la facilità colla quale può insinuarsi nelle file dell'avversario per portarvi il disordine, e tornare poi colla stessa facilità in seno alle proprie truppe.

In principio della partita, la posizione più forte del Cavallo è alla terza o alla quinta casella dell'Alfiere di Re.

Le qualità del Cavallo, per le quali sembra superiore all'Alfiere sono le seguenti, cioè:

1.° Il Cavallo in compagnia del pedone di Torre vince regolarmente contro il Re solo, il che non può far quell'Alfiere che non ferisce quella casella o angolo, ove aspira di andare a dama il detto pedone.

2.° Allo scacco del Cavallo non vi è coperta, che è gran riparo del Re; come vi può essere allo scacco d'Alfiere.

3.° Il Re percosso da scacco di Donna, tre caselle inclusivamente distante per linea retta, coprendosi col Cavallo non può avere un nuovo scacco da quella nel tratto seguente; il che non si ottiene coll'Alfiere.

4.° Il Cavallo ora trovasi in casella bianca, ora in casella nera, che è gran vantaggio per inseguire o prendere i pedoni, o per altre utilità; ciò che non è permesso all'Alfiere; ond'è che l'Alfiere è padrone della sola metà dello scacchiere, cioè de' quadrati del suo colore, laddove il Cavallo percorre tutte le caselle; anzi può farlo senza ritoccarne veruna in soli sessantaquattro salti; il che dimostra la perfetta proporzione che ha il salto tuttochè obliquo del Cavallo sopra un quadrato.

5.° Il Cavallo salta sopra qualunque pezzo, o pedone; preminenza negata ad ogni altro pezzo.

6.° Il Cavallo in molte caselle può offendere otto pezzi; tanta forza non vedesi nell'Alfiere.

7.° Ambi i Cavalli si guardano con difesa reciproca; il che manca agli Alfieri.

8.° Ne' giuochi intricati il Cavallo entra e rompe il campo nemico con miglior opra che non fa l'Alfiere.

9.° Il salto del Cavallo è tale, che non può aversi con altro pezzo, ove il moto dell'Alfiere può aversi dal Re, dalla Donna e dal pedone quando dà scacco, o prende.

10.° Il Cavallo può da sè solo dare lo *scaccomatto affogato;* il che non può praticare l'Alfiere, o altro pezzo.

11.° Finalmente, chi ha un Cavallo sostenuto da due

pedoni, come per esempio, dal pedone dell' Alfiere di Re, e di Donna alla quarta casella, ed il Cavallo alla quinta di Re, senza che alcun pedone contrario possa offenderlo, vale almeno quanto una Torre, perchè incomoda talmente il nemico, che sarà esso obbligato per il primo a cambiarlo: nel qual caso unendosi gli stessi pedoni, e divenendone uno passato, dovrà probabilmente far costare all' altro un pezzo per impedirlo d' andare a dama.

Possono ancora ritrovarsi altre buone prerogative nel Cavallo, che si conoscono colla pratica del giuoco.

10. I PEDONI. È così necessario il custodire e tener ben regolati i propri pedoni, che uno soltanto che se ne perda senza compenso, anche nei primi tratti, basta benissimo a rendere il giuoco di sua natura perduta; come ne sono rimasti convinti sullo scacchiere varî increduli giuocatori.

Affinchè però il giuoco possa dirsi di sua natura vinto pel vantaggio di un pedone, bisogna non solo che questo vantaggio sia intiero e non diminuito da circostanze di situazione, ma inoltre che sia di un pedone in natura, e non già incorporato nel valore di qualche pezzo, come sarebbe in chi avesse due pezzi minori a confronto di una Torre nemica, non potendo un pedone incorporato aumentare regolarmente la propria forza nella misura che fa il pedone effettivo.

Come la forza principale degli eserciti si compone d' infanteria, nello stesso modo, in questa guerra, i pedoni che ne rappresentano l' immagine, hanno una forza considerevole.

Pertanto il primo pensiero che deve avere un giuocatore, si è quello di ben giuocare i pedoni, che formano i primi attacchi e le prime difese; dalla cui buona o cattiva disposizione dipende ordinariamente la vincita, o la perdita del giuoco; talchè il Philidor, illustre giuocatore, li ha chiamati *l' anima degli scacchi.*

Se si avranno i pedoni di Re e di Donna alle quarte caselle, non è bene regolarmente spingerne alcuno, a meno che l' avversario non obblighi al cambio, o all' avanzamento del pedone investito; poichè ivi collocati impediscono molto i pezzi contrari dall' insinuarsi nel giuoco.

Questa regola può servire egualmente per tutti i pedoni così situati.

Gli stessi pedoni di Re e di Donna sono i più valorosi; perchè, occupando il centro, impediscono meglio l' attacco

de' pezzi nemici; e però ai pedoni del centro è bene l'unirvene degli altri, qualora si possa.

Sui pedoni degli Alfieri alcuni danno per regola di giuocarli due passi, prima de' Cavalli alla terza casella di Alfiere, per non renderli inoperosi: ma rare volte ciò può mettersi in pratica, o per non differire l'uscita del Cavallo, o per doversi spingere un solo passo il pedone di Alfiere di Donna, o per altri degni motivi; e però invece di suggerire quest'avvertenza per una regola, si lascia al discernimento dello studioso il conoscere i casi di praticarla.

Per regola generale, non devesi così facilmente determinare di spingere i pedoni dell'ala destra o sinistra, prima che il Re avversario siasi arroccato; perchè probabilmente egli si ritirerà dalla parte de' pedoni meno avanzati, e conseguentemente meno in istato di nuocere.

Un pedone raddoppiato, quando è attorniato da un gruppo di tre o quattro, non può dirsi svantaggioso.

Il peggior doppiamento di pedone è quello che succede in fila di Torre; sì perchè il doppiato diviene mezzo pedone per la qualità della fila, come perchè amendue perdono il reciproco appoggio; e però non arrivano al valore di un intero pedone. Al contrario, il doppiamento del pedone di Torre in fila di Cavallo regolarmente non nuoce.

Un pedone separato dai suoi compagni, difficilmente può far fortuna.

Un pedone passato, che non può essere fermato dall'avversario che con i pezzi, può facilmente costargliene uno per impedirgli d'arrivare a dama.

I pedoni troppo avanzati, regolarmente si contano per perduti: ond'è che due pedoni regolarmente alle quarte caselle, hanno sovente più valore che alle seste; perchè essendo così lontani dal corpo dell'esercito, possono paragonarsi alle sentinelle morte.

Infine avverta chi ha un pedone di meno, di non far cambio di tutti i quattro pezzi minori, ma ne conservi almeno uno, per poterlo sacrificare pel pedone che restasse di più al nemico; e così più facilmente potrà impattare la partita.

DELLE APERTURE E DEL FINALE.

Delle aperture. 1. Si è già accennato in generale al numero 29 degli elementi del giuoco (pag. 244) che nel prin-

cipio della partita conviene dapprima porre in movimento i propri pezzi, per poter quindi mirare allo scopo principale di quella.

I primi tratti che conducono a porre in azione i pezzi d'ambe le parti, recandoli nel mezzo della scacchiera, vengono compresi sotto la generica espressione di *apertura* della partita. Dopo che ciò più o meno felicemente riesce, s'impegna fra i vari pezzi una complicata lotta, nella quale non di rado da ambe le parti alcuni di essi pezzi vengono presi o cambiati.

Questo stadio del giuoco viene ordinariamente indicato coll'incerta espressione di *mezzo* della partita, e quando poi avviene un maggior cambio di pezzi per cui ancor meno ne restano sulla scacchiera, a poco a poco si manifesta l'ultimo carattere della partita, che chiamasi *finale*.

Veramente può anche darsi che pel giuoco molto imprevidente di una parte, l'avversario possa in principio o nell'apertura della partita raggiungere lo scopo finale della medesima. Ma questo deve considerarsi come una eccezione, che può succedere soltanto con giuocatori sommamente deboli ed inesperti.

Vogliamo intanto ammonire il principiante, riportando queste brevi aperture, tanto più che la teoria le ha particolarmente indicate ed ha dato loro un nome speciale. Il principiante può da ciò rilevare quali pericoli egli nel giuoco pratico, massimamente nel principio debba evitare.

2. Si pongano tutti i pezzi (fig. 101) nella loro primitiva situazione sulla scacchiera, e si avverta che si dirigono i pezzi bianchi perchè più comodamente si vegga la indicazione delle caselle, che comincia colla Torre di Donna bianca A1.

Noi facciamo dapprima muovere il Bianco, cominciando dallo spingere il pedone di Re due passi, eseguendo il tratto

1. E2-E4.

In generale questo è il miglior tratto che si possa fare in principio, poichè apre la via a due pezzi importanti, la Donna e l'Alfiere di Re.

Alcuni giuocatori, particolarmente quelli di pura pratica, sogliono spesso muovere per primo tratto il pedone di Donna; questo però è un tratto piuttosto di difesa, che conviene poco a chi giuoca pel primo prendendo l'attacco,

giacchè lascia rinchiuso l'Alfiere di Re, che è il più importante pezzo di offesa.

È contro la regola ciò che alcuni giuocatori usano di fare, cioè di eseguire da principio due tratti con esso pedone di Donna; da tutti i maestri e migliori giuocatori, come da tutte le Accademie di scacchi, ciò è assolutamente disapprovato, e non è permesso principiare che con un solo tratto.

Come miglior risposta al suddetto tratto del Bianco, reputasi per le medesime considerazioni fatte per chi giuocò primo, essere lo stesso movimento del pedone di Re, cioè

1. ..... E7-E5.

Faremo poi seguitare al Bianco la sua apertura, movendo il suo Alfiere di Re

2. F1-C4.

L'Alfiere va da destra a sinistra tre caselle più innanzi nel mezzo della scacchiera.

Lo scopo di ciò è, non solo di porre in giuoco un pezzo importante, ma anche perchè l'Alfiere dalla casella da lui attualmente occupata minaccia il punto più debole dell'avversario, cioè la casella F7, in cui trovasi il pedone d'Alfiere di Re nemico.

Là, più che in qualunque altro punto, il Re può essere minacciato, ed il principiante ne vedrà subito nei tratti seguenti il più efficace resultato.

Il Nero risponde collo stesso tratto, cioè

2. ..... F8-C5.

Dopo ciò vogliamo che il Bianco profitti della libera uscita della Donna, portandola in giuoco. Ne avviene

3. D1-H5,

cioè che la Donna va alla metà della fila laterale a destra. Ella attacca di là il pedone di Re nemico indifeso a E5, che minaccia di prendere nel seguente tratto, dando scacco. Il Nero si affretta subito a difender questo pedone movendo il suo pedone di Donna

3. ..... D7-D6.

Se ora la Donna nemica si ostinasse a prendere il pedone di Re, essa sarebbe poi presa dal pedone di Donna che offende obliquamente da D6 a E5.

Il Nero però, nella sua fretta di difendere il suo pedone di Re, ha fatta una svista assai maggiore, giacchè il

Bianco ora può prendere il pedone d'Alfiere di Re, col tratto

4. H5-F7

ed attaccare nello stesso tempo il Re. Questo non può prendere la Donna, perchè è difesa dall'Alfiere C4, nè può in alcun modo sfuggire al di lei attacco.

Il Re riceve dunque così scacco matto, ed il Bianco ha col quarto tratto vinta la partita. (fig. 105).

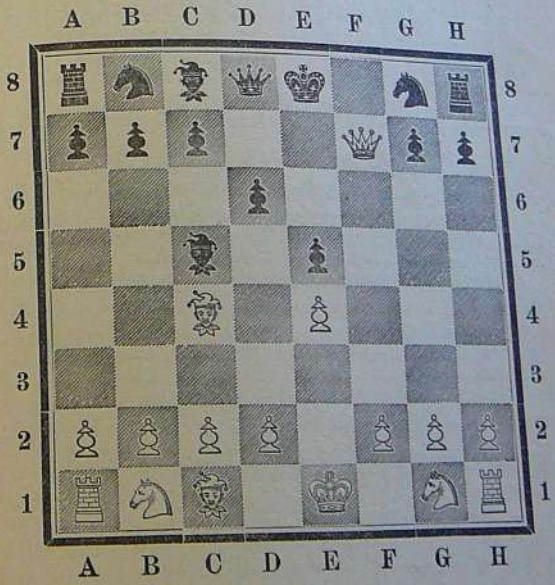


Fig. 105.

Il Nero deve perciò aver fatto un grosso errore, e questo consiste nel muovere il pedone di Donna 3. D7-D6. Invece del quale il solo giusto tratto sarebbe stato di porre la Donna innanzi al Re, cioè muovere D8-E7. Poichè dalla

casella E7 non solo avrebbe difeso il pedone di Re, ma anche il punto debole F7, per modo che così il disegno del Bianco sarebbe stato totalmente sconcertato.

3. Il riportato intento del Bianco poteva esser raggiunto anche in un'altra semplice maniera.

Fig. 106.

Invece di muovere la Donna sino alla linea laterale, sarebbe stato soltanto necessario di muoverla due passi avanti, a F3, per minacciare parimente di là il punto debole F7. Ne sarebbe avvenuto il giuoco

1. E2-E4, E7-E5
2. F1-C4, F8-C5
3. D1-F3, D7-D6
4. F3-F7, e matto (fig. 106).

che per solito viene indicato coll'espressione tecnica di *scacco barbiere*, mentre il tratto della Donna in questo caso si chiama il *tratto del barbiere*.

4. Un'altra breve apertura mostra la più sollecita possibilità di dar scacco matto. Se cioè, il Bianco sceglie il debole primo tratto

1. F2-F4

e dopo che il Nero risponde col tratto del pedone di Re un passo

1. ..... E7-E6

seguita il giuoco col tratto ancor più debole

2. G2-G4

il Nero può immediatamente dar scacco matto. Veda il principiante con quale tratto ciò si possa fare. È il seguente

2. ..... D8-H4.

Questa breve apertura è stata denominata lo *scacco degli imbecilli*.

5. I brevi giuochi surriferiti avvengono ben di rado o mai, fra giuocatori un poco esercitati; essi mostran pertanto al principiante la possibilità di perder la partita facilmente e sollecitamente fin dai primi tratti, e possono servirgli come pressante raccomandazione, perchè fin dai primi tratti tenga bene gli occhi aperti sulla sicurezza del proprio Re.

Del resto, i giuochi scelti dal Bianco nei numeri 2 e 3, non sono per nulla corretti. Poichè non è affatto conveniente di porre in giuoco la Donna durante i primi tratti, potendo essa venir facilmente attaccata e forzata a retrocedere, e così il giuocatore perde tempo, mentre l'avversario porta fuori i suoi pezzi.

Così, per esempio, nel riportato principio 1. E2-E4, E7-E5; 2. F1-C4, F8-C5; 3. D1-H5, se il Nero ha scelta la corretta difesa 3. D8-E7, può poi la Donna bianca col tratto del Cavallo G8-F6 esser minacciata e forzata a retrocedere. Il Bianco perderebbe dei tempi ed il Nero svilupperebbe con vantaggio il suo giuoco.

È perciò bene di tenere presente la regola generale per le aperture, cioè di pensare dapprima a sviluppare i pezzi di Re e quindi quelli di Donna. Si può dunque proporre come giusta apertura la seguente

1. E2-E4, E7-E5
2. F1-C4, F8-C5
3. G1-F3, D7-D6 (per difendere il pedone di Re)

4. 0-0, G8-F6
5. D2-D3, 0-0
6. B1-C3, B8-C6 ecc.

6. Nell'apertura di Re si possono dividere le ulteriori continuazioni in due classi, secondo che chi ha il tratto muove subito dopo, un pezzo od un pedone.

Nel primo caso si ha subito riguardo ai pezzi di Re, e dividesi così l'*apertura di Cavallo* dall'*apertura d'Alfiere*, secondo che si giuoca subito 2. G1-F3, ovvero 2. F1-C4.

Nell'altro caso offresi principalmente il muovere i due pedoni vicini a quello di Re, cioè 2. D2-D4 e 2. F2-F4. Tutti e due i tratti sono di gambitto, poichè i pedoni possono essere liberamente presi dal pedone di Re nemico.

Sotto il nome di *gambitto* intendesi il sacrifizio di un pedone e qualche volta anche di un pezzo nella speranza di acquistare una posizione vantaggiosa. I tratti accennati hanno in mira di procurare libero l'inoltramento al pedone del proprio Re, per poi impedire l'avversario nei suoi liberi movimenti e nello sviluppo del suo giuoco.

Se il gambitto si fa col pedone d'Alfiere di Re, dicesi *gambitto di Re*, e se si fa col pedone di Donna, cioè nel mezzo della scacchiera, dicesi *gambitto del centro*.

Del finale. 7. V'è non di rado altrettanta difficoltà per un principiante a condurre a termine una partita prossima alla fine, quanta ve n'ha nel principio della medesima.

Devesi allora considerare come colle residue poche, ma sufficienti forze di una parte, si possa dar scacco matto al Re nemico.

Come più semplice finale, offresi dapprima il caso in cui una delle parti deve vincere col Re e la Donna, poichè non di rado, a cagione d'una quasi eguale destrezza, resta ad un giuocatore in fine un pedone di più, che tosto conduce a dama e col quale raggiunge il suo intento.

Vogliamo dapprima procurare di chiarire il principiante sul modo con cui in simili casi può riuscire a dare scacco matto.

8. Nello scacco matto di Donna e Re contro il solo Re è necessario spingere questo all'ultima linea della scacchiera. La Donna sostenuta dal suo Re impedisce all'altro di stare nelle linee di mezzo e lo spinge ai lati. Quindi la parte più forte porta il suo Re in vicinanza del nemico, e dà poi col mezzo della Donna lo scacco matto, che si eseguisce con facilità.

9. Mostreremo dapprima praticamente come il solo Re può essere spinto in un lato.

Si ponga il Re bianco a E3, il nero a D5, la Donna bianca a C2 e si facciano i seguenti tratti: 1. C2-C3, D5-E6; 2. E3-E4, E6-D6; 3. E4-F4, D6-E6; 4. C3-C6, E6-E7; 5. F4-F5, E7-F7; 6. C6-D7, e la Donna tien fermo il Re alla linea laterale, perchè essendo quella padrona della settima linea, questi non può oltrepassarla.

10. In simile situazione per dare scacco matto, devesi ora portare il Re bianco vicino all' altro, restando in terza linea. Devesi però aver riguardo che non avvenga lo stallo.

Riprendendo la posizione lasciata nel numero precedente, in qualunque casella vada il Re nero, il Bianco prosegue muovendo il Re da F5 a F6 o G6, per dar scacco matto nel tratto seguente.

11. Il principiante può per esercizio procurare di dare scacco matto nelle seguenti situazioni:

a) R E5, D B4 e R D7. Matto in tre tratti.

b) R F6, D G7 e R D8. Matto in due tratti.

c) R E5, D B3 e R G7. Matto in quattro tratti.

I tratti da farsi sono i seguenti:

a) 1. B4-B7, D7-E8; 2. E5-E6 e nel seguente tratto è scacco matto.

b) 1. G7-B7, D8-E8; 2. B7-C8 matto.

c) 1. E5-F5, G7-H7; 2. F5-F6, H7-H8; 3. B3-G8, H8-H7 4. G3-G7 matto.

DEL VALORE ORDINARIO DEI PEZZI PER FARE I CAMBI.

1. Alfiere e Cavallo, chiamati pezzi minori, possono reciprocamente scambiarsi, riputandosi in generale di egual valore.

2. Un Alfiere o un Cavallo vale più di tre pedoni, ma però meno di quattro; onde rigorosamente non può perdersi per l' acquisto di tre pedoni, quando non ne derivi al nemico qualche altro svantaggio; come sarebbe il rimanere inferiore di situazione, o soggetto molto all' offesa; il non potersi più arroccare, o l' avere qualche pedone raddoppiato, o disgiunto: pregiudizi che praticamente vengono per se stessi a corrispondere al valore di mezzo pedone.

3. Due pezzi minori per una Torre e due pedoni, si stima di ugual contratto: e poichè due pezzi minori vengono a valutarsi per sette pedoni, come si è detto nel numero precedente, ne viene che il valore della Torre è di cinque pedoni.

4. Una Torre non può darsi per un pezzo minore ed un Pedone, valendo qualche cosa di più; ma per un pezzo minore e due pedoni, benchè non sia contratto perfettamente pari, considerando il valore intrinseco di ciascun pezzo, pure praticamente dai giuocatori stimasi cambio indifferente.

5. Si reputa pure contratto eguale quello della Donna per le due Torri ed un pedone.

6. Così parimente quello delle due Torri per tre pezzi minori.

Da questi pochi contratti, supposti per dimostrare il valore assoluto non meno che rispettivo di ciascun pezzo, potrà ognuno venire in cognizione, e fissar massima del come e quando debba determinarsi in qualunque altro cambio per non errare; avvertendo però di prevedere immancabilmente quale aspetto sarà per prendere il giuoco dopo il contratto: perocchè può facilmente avvenire, che certi cambi, i quali considerati in se stessi sembrano indifferenti, o ancor vantaggiosi, riescono poi fatali, attesa una cattiva situazione che ne deriva; ed al contrario, certi altri che hanno l'apparenza di perniciosi, rapporto alla nuda valutazione dei pezzi, ne ristorino il danno con usura, mediante la favorevole posizione.

Sappiasi infine, che quanto si è stabilito sopra il valore ordinario dei pezzi per regolare i contratti, s'intende nel principio e nel mezzo del giuoco; poichè le varie circostanze, e le stravaganze molteplici verso la fine, non lasciano luogo a regole universali e sicure; comprovandosi anzi dall'esperienza, che alcuni pezzi sulla fine diminuiscono le proprie forze, come la Donna e il Cavallo, ed altri l'aumentano, come la Torre ed il pedone. Da ciò ne viene, che in fine di giuoco un Cavallo o un Alfiere potrà cambiarsi con due soli pedoni, la Donna con le due Torri, due pezzi minori per una Torre, e così discorrendo.

La ragione di tale diversità fondasi in ciò, che nella fine del giuoco, trattandosi principalmente non più di respingere la forza colla forza, come nel principio e proseguimento, ma di chiudere e mattare il Re nemico, perciò quei pezzi più atti al bisogno presente sono preferibili ad altri

di maggior valore nel combattere e sbaragliare, ma di minore abilità per l'attuale vittoria: e quindi i due Cavalli, per esempio, da loro soli incapaci a dare lo scaccomatto al Re avversario, saranno in fine di giuoco da stimarsi meno di una Torre, la quale vince forzatamente contro il Re solo, benchè i due Cavalli nella mischia di molti pezzi sieno per combattere più valorosi della Torre.

ESEMPIO DI PARTITA.

Gli ammaestramenti che abbiamo dati precedentemente, devono ora porsi in esercizio pratico dal principiante, e dapprima con un suo eguale cercare l'occasione di combattere.

Le diverse specie d'errori che si possono commettere sono meno evitabili negli scacchi che in qualunque altro giuoco, e solo pel continuato esercizio pratico si può diventare maestri.

La teoria soltanto può indicare specialmente alcuni errori facili a succedere, e dare il mezzo di correggerli ed evitarli. Unendo alla teoria la pratica, potrà il principiante apprezzare pienamente ciò che è buono e maestrevolmente convenevole.

Presentiamo quindi al principiante un partita con tutti gli errori e i difetti che fra i suoi pari avvengono.

1. Si facciano i seguenti tratti di apertura, dopo avere disposti tutti i pezzi (fig. 107).

1. E2-E4, E7-E5
2. F1-C4, F8-C5
3. D1-F3, F7-F6

L'ultimo tratto del Bianco non è del tutto corretto, poichè non si può in principio mettere in giuoco con vantaggio la Donna. Il Nero ha parimente commesso un errore, impedendo la scacco matto minacciato, alzando il pedone F7-F6; il Cavallo di Re perde così il suo più valido punto di uscita F6, e resta per maggior tempo rinchiuso. Sarebbe stato dunque più conveniente il difendersi dallo scacco minacciato col muovere il Cavallo G8-F6, portando in giuoco un pezzo importante e preparandosi all'arroccamento.

4. F3-H5, G7-G6

Il dare scacco non è qui che una perdita di tempo; la Donna deve tornare indietro ed il Bianco ha perduto un tempo.

Osservi bene il principiante che bisogna sempre evitare qualunque scacco inutile.

5. H5-F3, B8-C6

Il Cavallo nero esce per attaccare nel seguente tratto da D4 la Donna nemica, la quale da H5 avrebbe fatto meglio a tornare alla propria casella D1, nella quale ordinariamente sta meglio che in qualunque altro luogo nell'apertura della partita.

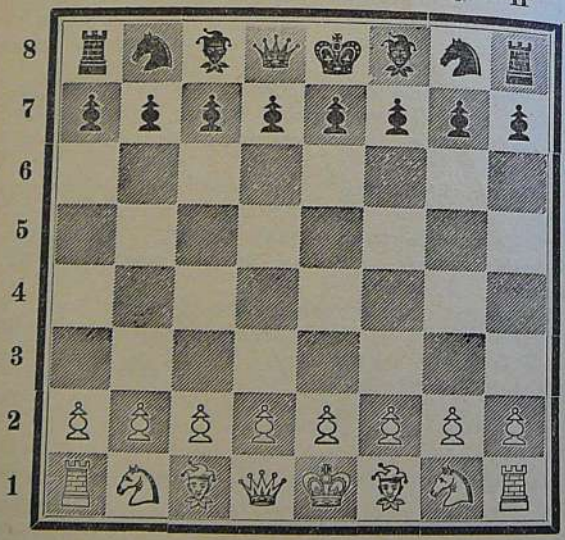


Fig. 107.

Ora giuocasi per tener lontano il Cavallo.

6. C2-C3, D7-D6

Veramente il Bianco avrebbe fatto meglio di muovere il Cavallo di Re a E2 invece del pedone C2-C3, perchè così

si sarebbe anche tenuto lontano il Cavallo nemico, preparando l'arroccamento.

È sempre svantaggioso il porre i Cavalli nei lati, perchè di là spiegano meno la loro forza, come per esempio, adesso:

7. G1-H3, D8-E7
8. 0-0 H7-H5
9. B2-B4, C5-B6
10. B4-B5, C6-A5

Lo spingere i pedoni dai lati è in generale poco vantaggioso, perchè indeboliscono il loro lato respettivo, e non di rado vengon presi dall'avversario nei tratti seguenti.

11. D2-D3

Il Bianco procura di difendere il suo Alfiere attaccato, ma non fa bene, perchè, cambiatolo col Cavallo nemico, divide i pedoni del centro raddoppiandone uno sulla linea C, il che non è commendevole a cagione dell'indebolimento che ne risulta alla catena dei pedoni.

11. ..... C8-G4

Il nero trascura qui con suo svantaggio di cambiare l'Alfiere contro il suo Cavallo, mentre troppo si affretta ad attaccare la Donna bianca.

12. F3-G3, G4-E2

Con quest'attacco, come si vede dal tratto seguente, il Nero perde un tempo; sarebbe ciò stato meglio, come si è detto, che avesse dapprima preso l'Alfiere, e così 12. A5-C4 e 13. D3-C4; avrebbe poi potuto giuocare con vantaggio 13. G4-E2, 14. F1-E1, E2-C4, guadagnando in questo modo un pedone

13. F1-E1

qui il Bianco per la fretta di salvare la sua Torre, tralascia di fare il tratto migliore G3-G6.

13. ..... E2-G4
14. C1-E3, B6-E3
15. E1-E3, F6-F5

L'attacco che il Nero porta sulla Donna bianca, è precoce; avrebbe dovuto prima pensare a sviluppare la partita con altri tratti come G8-H6 e l'arroccamento dal lato della Donna.

16. E4-F5, G6-F5

Qui sarebbe stato meglio di opporsi all'attacco diretto nello stesso tempo alla Donna e alla Torre, movendo F2-F4.

17. E3-E1, E7-F6

Il Bianco cerca di sfuggire al doppio attacco del pedone F5. Dicesi una simile situazione, in cui un pedone nemico attacca nello stesso tempo due pezzi, *inforcare* o *far gli occhiali*. Il Nero non vede nel seguente attacco

18. F2-F3, F5-F4

che il pedone F4 non è difeso che apparentemente dal suo pedone di Re E5, poichè questi, dopo i tratti

19. H3-F4 F6-F4
20. G3-F4

non può da E5 prendere e andare a F4, poichè così il Re sarebbe esposto all'attacco della Torre bianca. È questo un errore comune ai principianti, e non si può mai abbastanza raccomandare di non confondere, calcolando, le difese apparenti colle reali. È apparente qualunque difesa, la quale quando fosse eseguita esporrebbe il Re allo scacco, ovvero darebbe in preda al nemico un pezzo maggiore.

Al Nero, dopo questa grossolana svista, non resta più speranza di salvare la partita; dapprima tira indietro il suo Alfiere attaccato.

20. ..... G4-D7

Ne segue poi:

21. F4-F7, E8-D8

e perciò era meglio, che il Nero con 20. A5-C4 avesse cambiato l'Alfiere bianco che attaccava, poichè è sempre vantaggioso di cambiare un pezzo attivo del nemico contro un proprio che non è in giuoco.

22. F7-F8, D7-E8
23. D3-D4, A5-C4

Nella fretta di condurre innanzi attivamente l'attacco, il Bianco non vede la perdita di un pezzo; sarebbe stato meglio di indebolire anche più decisamente l'avversario con C4-G8.

Però deve sempre guardarsi il principiante dal voler ritornare indietro dopo aver fatto qualche tratto cattivo, quand'anche sia un'evidente svista.

È assai più vantaggioso per acuire il colpo d'occhio e per esercitarsi nelle più corrette combinazioni, di seguitare a giuocare regolarmente la partita anche dopo le più grandi sviste, preferendo di perder così in principio anche un'intera serie di partite, anzichè per tal modo avvezzarsi male con giuoco fiacco.

24. D4-E5, C4-E5

L'ultimo tratto del Nero fu un errore, poichè l'attacco che segue

25. F3-F4

conduce direttamente alla perdita della partita. Sarebbe sempre stato meglio riprendere il pedone E5 col pedone D6, quantunque così la linea aperta innanzi al Re sarebbe stato

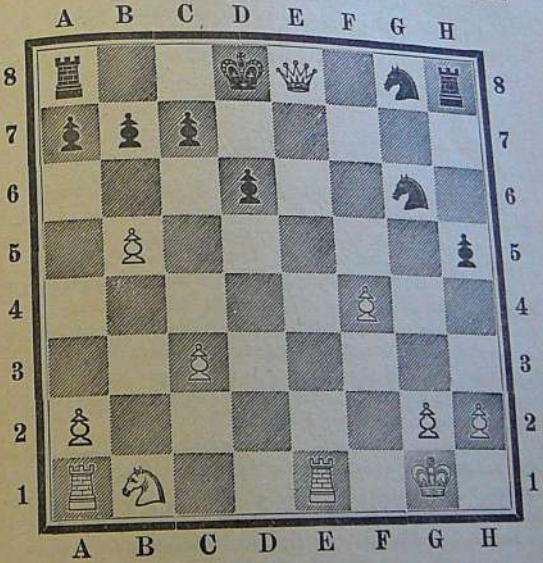


Fig. 108.

un evidente svantaggio. Meglio di tutto sarebbe stato spingere il pedone D6 a D5, mentre così con tutti e due i pedoni nel mezzo il Re avrebbe acquistata per qualche tempo una sicura difesa.

25. ..... E5-G6

Il Nero vuol così salvare il Cavallo attaccato e nello stesso tempo minacciare la Donna nemica, ma non vede poi lo scacco matto immediatamente possibile con

26. F8-E8 matto. (fig. 108).

È chiaro che la partita da noi riportata è principalmente destinata a chi è principiante affatto, per dargli chiara conoscenza di certi grossolani errori che sogliono accadere, ma può anche servire ai giuocatori più avanzati come esercizio ed esame, onde trovare, rispondendo alle singole questioni, quali sarebbero i migliori tratti da farsi ad ogni mossa tanto dall' una parte che dall' altra.

Dopo di essersi alquanto in ciò esercitato, può il principiante passare alle seguenti aperture, che riguardano principalmente alcuni più lievi errori, i quali non di rado s' incontrano anche in giuocatori alquanto esercitati.

ALTRI ESEMPI DI PARTITE.

Profittare dei singoli errori. I più lievi errori della maggior parte dei giuocatori, che non consistono evidentemente in grossolane sviste, si riportano quasi tutti all' imperizia di approfittare conseguentemente dei primi tempi.

Il perder tempo nei singoli tratti è nella maggior parte dei casi anche la cagione della perdita della partita.

Il pronto e conseguente sviluppo di tutti i pezzi forma da sè soltanto la corretta base dell' apertura; bisogna in particolare proibirsi severamente qualunque precipitato attacco dei singoli pezzi, finchè non si portino in giuoco altri pezzi necessari a sostenere l' attacco.

Abbiamo già avuta sufficiente opportunità di osservare nelle antecedenti aperture che le trasgressioni di questa massima consistono non di rado in manovre isolate ed inutili della Donna. Ma bisogna nell' apertura della partita evitare anche alcuni isolati e precipitati attacchi, massimamente se il Re non è stato già precedentemente posto in sicuro coll' arroccamento, se alcuni pezzi principali si sono troppo spinti nel campo nemico.

Il giuocatore potrà veder la prova della verità di queste asserzioni nella seguente partita speciale, e procurerà quindi di migliorare il suo giuoco.

1. Partita:

1. E2-E4, E7-E5
2. G1-F3.

Questo Cavallo, che attacca il pedone di Re nemico, forma una delle migliori aperture, così preparasi tanto lo sviluppo dei pezzi dal lato del Re, che l' arroccamento. L'u-

scire coll' Alfiere di Re che noi abbiamo già indicato come tratto d'apertura, deve subito seguirlo.

2. ..... D7-D5

Questa risposta si fa non di rado da giuocatori praticamente esercitati a quel tratto del Cavallo; ma è meglio certamente difendere il pedone di Re, o col Cavallo di Donna o spingendo un passo il pedone di Donna.

3. F3-E5, D5-E4
4. F1-C4, D8-G5
5. E5-F7, G5-G2

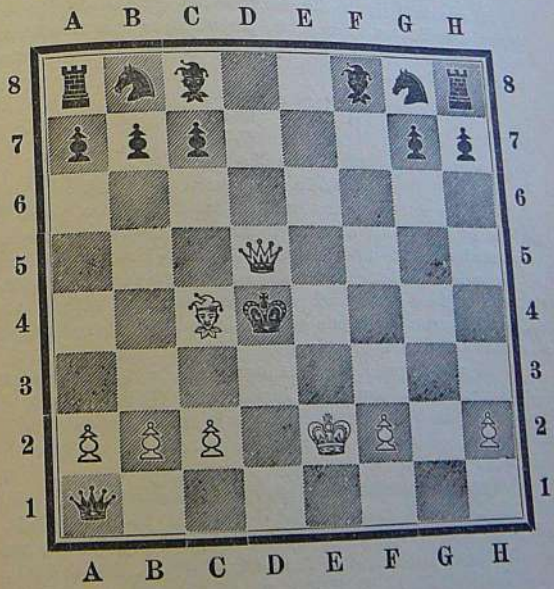


Fig. 109.

Il Nero allontana troppo con quest'ultimo tratto la Donna dal suo giuoco, cosa che come poi vedremo, trae seco la perdita della partita.

6. D1-H5, G2-H1
7. E1-E2, H1-C1

Questo è un errore grandissimo del Nero. Per la smania di guadagnare un pezzo egli allontana eccessivamente la Donna dal suo Re, lasciando questo indifeso e dando opportunità all'avversario di eseguire la seguente bella e concludente manovra. Sarebbe stato meglio cambiar la Donna movendo 7. H1-F3 rendendo così il giuoco eguale.

8. F7-D6, E8-D7
9. H5-F7, D7-D6
10. B1-C3

È questo il tratto più energico del giuoco del Bianco. Questi sacrifica un altro pezzo, per ottenere una sicura vittoria, e dimostra così l'errore commesso dal Nero movendo la propria Donna.

10. ....., C1-A1
11. C3-E4, D6-E5
12. D2-D4, E5-E4
13. F7-F3, E4-D4
14. F3-D5, e matto. (fig. 109).

Se il Re avesse prima nel dodicesimo tratto preso il pedone D4 invece del Cavallo, il Bianco avrebbe parimente ed immediatamente dato scacco matto colla Donna 13. F7-D5.

Apparisce evidentemente dalla riportata partita, quanto sia svantaggioso l'attaccare intempestivamente colla Donna, particolarmente quando col prendere qualche pezzo, si allontana troppo dal proprio Re.

È del pari imprudente il muovere qua e là senza scopo questo pezzo della maggiore importanza. Questo errore si incontra spesso specialmente in coloro che giuocano solo per pratica, e cui piace soltanto l'apertura col pedone di Donna.

Il seguente esempio può bastare ad ammaestrare in ciò:

1. E2-E4, D7-D5, 2. E4-D5, D8-D5, 3. B1-C3, D5-E6, 4. F1-E2, B8-C6, 5. D2-D4, E6-G6 (per evitar l'attacco doppio del pedone D4-D5) 6. G1-F3, G6-G2, 7. H1-G1, G2-H3. 8. E2-C4, G8-F6, 9. C4-F7, E8-D8, 10. F3-G5, H3-D7, 11. G5-E6, guadagnando la Donna nemica.

2. Partita:

1. E2-E4, E7-E5
2. G1-F3, B8-C6
3. F1-C4, F8-C5
4. C2-C3.

Questo tratto è fatto per unire due pedoni nel mezzo della scacchiera. Che se il Bianco volesse spingere il suo pedone di Donna due passi D2-D4, il pedone di Re avrebbe potuto prenderlo impunemente.

4. . . . . , G8-F6
5. D2-D4, E5-D4
6. C3-D4, C5-B4
7. B1-C3, F6-E4
8. 0-0, E4-C3
9. B2-C3, B4-C3
10. D1-B3, C3-A1.

Tutti e due gli ultimi tratti del Nero sono precipitati, poichè nell' impeto di prender pezzi, lascia indifeso il proprio Re.

11. C4-F7, E8-F8
12. C1-G5, C6-E7
13. F3-E5, A1-D4
14. F7-G6, D7-D5.

Questo tratto è necessario per difendere lo scacco matto minacciato a F7.

15. B3-F3, C8-F5
16. G6-F5, D4-E5
17. F5-E6, E5-F6
18. G5-F6, G7-F6
19. F3-F6, R F8-E8
20. F6-F7 e matto. (fig. 110).

PARTITE CORRETTE.

Per mostrare al principiante il corso delle così dette partite corrette, cioè di quei giuochi nei quali si trovano da ambe le parti il minor numero d' errori possibile, riportiamo due giuochi, di cui uno fin dalla metà della partita viene decisa con manovre felicemente condotte, mentre l' altro fino all' ultimo stadio del finale è completamente ben condotto.

1. Partita :

1. E2-E4, E7-E5
2. G1-F3, B8-C6

L' ultimo tratto del Nero è la miglior risposta al Cavallo di Re bianco, poichè si oppone pienamente all' attacco che egli fa nel mezzo della scacchiera sulle due caselle del

centro D4 e E5, e nello stesso tempo difende il pedone di Re offeso.

3. F1-C4, F8-C5.

Il Bianco sviluppa il suo giuoco conseguentemente alla conosciuta massima, che bisogna dapprima pensare a porre in giuoco i pezzi di Re.

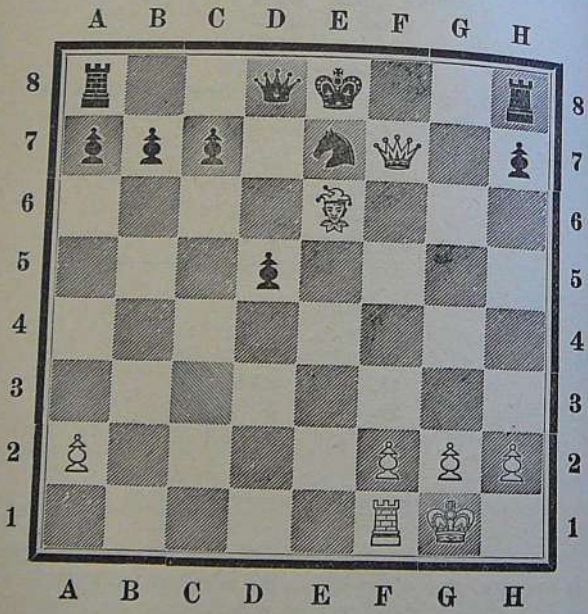


Fig. 110.

4. 0-0, D7-D6
5. C2-C3, H7-H6

Il Bianco vuole unire due pedoni nel mezzo della scacchiera, ma il Nero avrebbe dovuto mettere in giuoco i suoi pezzi, invece d'alzare il pedone di Torre. È vero che lo spingere i pedoni di Torre trattengono i pezzi nemici dal-

l'inoltrarsi, ma nel principio della partita, in cui son necessari tratti più efficaci e tendenti allo sviluppo, di rado è da commendarsi.

6. D2-D4, E5-D4

Il Nero prende per non perdere un pedone: poichè se l'Alfiere offeso indietreggiasse, ne avverrebbe D4-E5, D6-E5 dopo di che il Bianco cambia le Donne, e quando il Cavallo od il Re riprende, guadagna il pedone E5 o F7.

7. C3-D4, C5-B6
8. B1-C3, A7-A6
9. A2-A3, C8-G4
10. D4-D5, C6-E5.

Il pedone di Donna fu spinto, perchè il Nero minaccia di prendere il Cavallo coll'Alfiere, per poi guadagnare il pedone a D4 attaccato da due pezzi e difeso dalla Donna soltanto.

11. C4-E2, G4-F3
12. E2-F3, G8-F6
13. F3-E2, G7-G5.

Il Bianco ha intenzione di spingere in seguito il pedone F2 a F4, ed il Nero cerca di opporsi al suo divisamento, meditando nello stesso tempo un attacco di pedoni contro il Re nemico.

14. G1-H1, G5-G4.

Il Bianco deve muovere il Re, per potersi opporre ai suddetti pedoni, altrimenti si esporrebbe il Re allo scacco dell'Alfiere

15. F2-F4, G4-F3:

ossia il pedone nero G4 prende passando il pedone bianco. Si è parlato di ciò al numero 34 degli Elementi del giuoco, pag. 248. Il pedone F4 vien tolto dalla scacchiera, e nello stesso tempo il pedone nero da G4 vien posto a F3.

16. E2-F3, D8-E7

Il Nero si prepara l'arroccamento dalla parte di Donna, cioè all'altro lato di quello in cui si è arroccato il Bianco. Questa manovra è sempre commendevole, quando si spera di attaccare con successo il lato dell'arroccamento nemico.

17. D1-E2, H6-H5
18. C1-G5, 0-0-0.

Veggasi per l'arroccamento dal lato di Donna, il numero 32 degli Elementi del giuoco, pag. 245.

19. F3-H5, F6-H5.

Con questo tratto ha principio un giuoco molto bene calcolato del Nero, che lo farà riuscir vincitore. Se l'Alfiere bianco volesse da G5 prender la Donna bianca a E7, il Cavallo nero da H5 a G3 darebbe subito il matto, poichè il pedone non potrebbe prenderlo senza esporre il Re all'offesa della Torre, ed essendo la casella G1 chiusa al Re a cagione dell'Alfiere che sta a B6. Il Bianco perciò pensa prima di tutto a prendere il Cavallo colla propria Donna

20. E2-H5

giacchè gli resta sempre l'attacco del suo Alfiere sulla Donna nemica.

20. ....., E7-D7
21. H5-E2, E5-G4
22. H2-H3, D8-G8

Il Bianco si è difeso dallo scacco matto minacciato dalla Torre a H2.

23. F1-F5, G8-G5

Il Bianco cerca di togliere al Cavallo G4 la difesa della sua Donna; ma il Nero lo previene con un giuoco ingegnoso.

24. F5-G5, G4-F2
25. H1-G1

Se il Re va a H2, il giuoco resta deciso a favore del Nero coi seguenti tre tratti: 25. ..... H8-H3; 26. G2-H3, D7-H3; 27. H2-G1, H3-H1 e matto.

25. ....., F2-H3

Il Nero dà doppio scacco, perchè il Cavallo scopre nello stesso tempo l'attacco dell'Alfiere contro il Re.

26. G1-F1, H3-G5

ed il Nero deve guadagnare col tratto che ora minaccia H8-H1, stando egli, oltre di ciò, già in vantaggio di un pezzo. (fig. 111).

2. Partita:

1. E2-E4, E7-E5
2. G1-F3, B8-C6
3. F1-C4, D7-D6

Questo tratto rinchiude l'Alfiere nero di Re, e perciò non è bene il farlo finchè l'Alfiere non sia uscito. Egli è un tratto di semplicissima difesa e procura sempre un giuoco sicuro, ma concede all'avversario molta libertà nell'attacco. Questo però deve esser condotto così conseguente come nella precedente partita.

4. D2-D4, E5-D4
5. F3-D4, C6-D4
6. D1-D4, C8-E6

Il Nero teme la pericolosa linea d'attacco dell'Alfiere da C4 a F7 e cerca perciò possibilmente di cambiarlo.

7. B1-C3, E6-C4
8. D4-C4, D8-D7
9. C1-E3, G8-F6
10. 0-0-0, D7-C6
11. C4-C6, B7-C6

Fig. 111.

Il Nero desidera il cambio delle Donne per aprirsi una linea sull'arroccamento nemico; il Bianco consente a ciò per non perder un tempo col tirare indietro la Donna.

12. E3-D4, F6-G4
13. F2-F3, G4-E5
14. D4-E5, D6-E5

Il Bianco cambia il Cavallo contro il suo Alfiere, perchè, verso la fine della partita, un Cavallo che non è come l'Alfiere limitato ad un solo colore, aumenta di forza.

15. D1-D3, F8-D6
16. C3-D1, 0-0
17. D1-E3, F7-F6
18. E3-F5, D6-C5
19. D3-D7, F8-F7
20. D7-F7, G8-F7

Verso la fine della partita, quando la maggior parte dei pezzi e le Donne furono cambiati, il Re acquista forza e non di rado diviene della maggiore importanza, in certi casi, di porlo in giuoco quanto più presto è possibile, poichè coopera grandemente coi pedoni cui protegge, mentre se ne vanno a dama. Non è bene però muovere il Re finchè la Donna o tutti e due gli Alfieri dell'avversario sono ancora in giuoco.

21. H1-D1, G7-G6

La Torre è molto a proposito per signoreggiare la linea aperta, e così isolare non di rado il Re nemico dai punti decisivi.

22. F5-G3, C5-E3
23. C1-B1, F7-E6
24. D1-D3, E3-D4
25. G3-E2, C6-C5
26. D3-A3, A7-A5

L'attacco C2-C3 avrebbe col tratto dell'Alfiere a F2 rinchiuso nella linea D la Torre, mentre il Nero col risoluto spingere dei suoi pedoni e della sua Torre, avrebbe guadagnato tempo.

27. E2-D4, E5-D4
28. C2-C3, E6-D6
29. B1-C2, D6-C6
30. C3-D4, C5-D4
31. A3-A4, C6-C5
32. B2-B4, C5-B5

Se il pedone prende il pedone, la Torre è perduta.

33. A4-A5, A8-A5
34. B4-A5, B5-A5
35. F3-F4, A5-B5
36. C2-D3. C7-C5

Si osservi bene il giuoco dei pedoni d'ambe le parti, in cui finalmente il lato destro bianco più potente guadagna, perchè il Re nemico sta lontano.

37. E4-E5, F6-E5
38. F4-E5, B5-C6

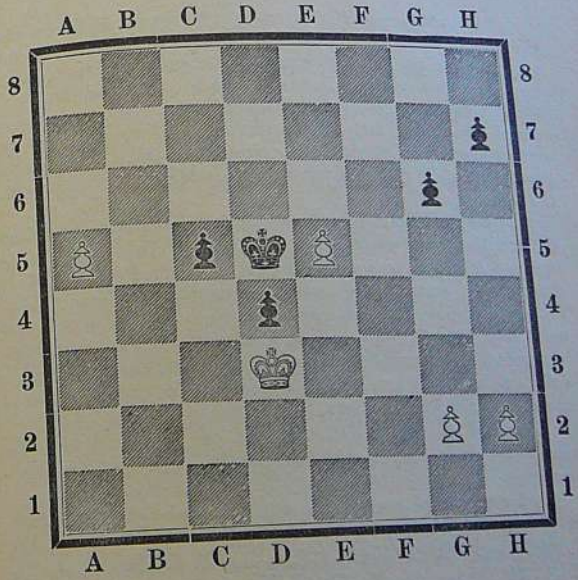


Fig. 112.

Se il pedone nero dà scacco, il Bianco può prendere il pedone D4 indifeso e quindi può per primo andare a dama col suo pedone di mezzo.

39. A2-A4, C6-D5
40. A4-A5, (fig. 112).

ed il Bianco deve guadagnare. Poichè se il Nero giuoca D5-E5, il pedone di Torre può liberamente andare a dama, e se invece giuoca C5-C4, ne segue dapprima 41. D3-C2, ed il Re nero non può più impedire l'inoltrarsi dei pedoni bianchi,

mentre il Re bianco può trattenere tutti e due i pedoni neri dall' inoltrarsi.

DEI PROBLEMI.

S' intende per problema qualunque specie di finale che si combina con arte, ma che potrebbe esser risultato da una partita effettivamente giuocata. Data una posizione, la ricerca che le è relativa, forma l' oggetto del problema.

Può essere oggetto del problema la domanda sulla vincita di una delle parti, oppure sul modo di raggiungere un certo scopo in un determinato numero di tratti; per esempio il matto, lo stallo, il patto, e finalmente lo scaccomatto a vinciperdi.

Le domande che hanno relazione ad una data posizione si formulano per esempio, così: *Come si può guadagnare?* oppure: *Il Bianco muove e guadagna,* e simili. Per lo più si determina il numero dei tratti necessari a dare scacco matto, per esempio: *Come può una delle parti dar matto in tanti tratti?* oppure: *Il Bianco muove e dà matto in tanti tratti.* Nello scaccomatto a vinciperdi, una delle parti deve costringer l' altra a far tali tratti che finalmente ne avvenga lo scaccomatto per la prima parte.

Per dare ai principianti una idea dei problemi, ne riferiamo alcuni accompagnandoli con qualche pratica osservazione.

Nella seguente posizione è evidente che il Nero si trova in vantaggio. Bianco, R. H2; D. E3; T. A1, D4; A. A2, B2; C. H4; p. A3, G2, H3. Nero, R. H8; D. C2; T. D8, E8; A. B7, G7; C. B6, H5; p. A6, B5, C7, H6 (fig. 113).

Con tutto ciò si domanda se, essendo il tratto del Bianco, può questi trarre a favor suo la partita. Il lettore risponda dunque a questa domanda: *Chi potrà guadagnare, essendo il tratto del Bianco?*

Il miglior tratto del B. è D4-D8. Se la Torre vien presa, il Bianco matta con 2. E3-H6, C2-H7; 3. H4-G6. Se invece al primo tratto la Donna nera prendesse l' Alfiere B2, il quale impedisce a quello che sta a G7 di prender la Donna bianca quando va a H6, ne seguirebbe per secondo tratto del Bianco E3-E8 e poi il matto colla stessa Donna da E8 a G8. Se il Nero muove H8-H7, il Bianco dovrebbe giuocar pari-

mente E3-E8, guadagnando la Torre. Gli altri tratti si analizzano facilmente.

Daremo ora un semplicissimo esempio dello stallo che

Fig. 113.

rende patta la partita ed offre uno scampo alla parte più debole, la quale non aiutata dalla situazione, avrebbe immancabilmente perduto. Bianco, R. A3; D. B2; p. A4. Nero,

R. D1; D. G6; p. A5, F3, G4 (fig. 114). Il Bianco, che ha il tratto, movendo B2-B1 dà scacco al Re e minaccia la Donna nemica. Il Nero, per non perder la Donna, e quindi la partita, è obbligato a prender la Donna a B1 ed impattare ponendo in istallo il Re bianco.

FIG. 114.

Nella seguente posizione il Nero è assolutamente superiore, ma il Bianco che ha il tratto, troverà ciò nonostante il modo d'impattare. Bianco, R. G1; D. E3; A. B4; C. E7, F6; p. A3, G2, H3. Nero, R. G5; D. G7; T. A8, H8; C. H4, H6;

A. B7; p. A7, E6, F4 (fig. 115). Si presenta dapprima il tratto E3-E5, ma il Nero si coprirebbe col Cavallo H6-F5, e riacquisterebbe in pochi tratti il di sopra. Sacrificando la Donna, il Bianco otterrà per lo meno d'impattare: giuoca

Fig. 115.

dunque E3-F4 e ne segue G5-F4. 2. B4-D2, F4-E5 (se va a G3 è matto con F6-H5); 3. D2-C3, E5-D6; 4. C3-B4, D6-C7; 5. B4-A5, C7-D6 (se andava a B8, il Cavallo F6-D7 dava il matto); 6. A5-B4, ed il Bianco collo scacco perpetuo impatta.

La seguente posizione è un esempio di scaccomatto alla

vinciperdi. Bianco, R. A1; T. D1; A. A5, B1; p. H6. Nero, R. H8; A. C4, E3 (fig. 116). Il Bianco costringe il Nero a dargli matto in sei tratti. 1. D1-D8, C4-G8; 2. A5-C3, E3-D4; 3. D8-A8, D4-E5 (il Nero evita più che può di prender l'Alfiere per non dare scaccomatto); 4. C3-D4, E5-F6; 5. D4-E5, F6-G7; 6. E5-F6, non rimanendo altro tratto al Nero che G7-F6, è costretto a dare il matto. Su questa condizione si fonda l'idea del matto alla vinciperdi.

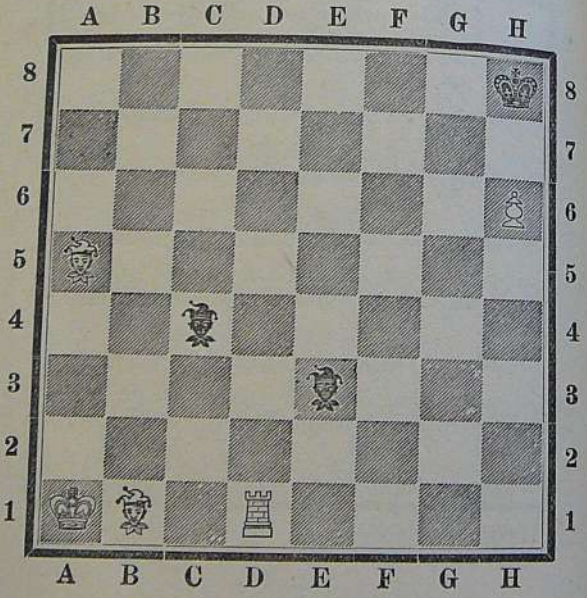


Fig. 116.

Fra i problemi che riguardano lo scaccomatto, distinguonsi i semplici dai condizionati. In questi lo scaccomatto collegasi a certe specialità d'un pezzo indicato, d'una casella distinta, o di non prender certi pezzi nemici. Più spesso si fa il patto di raggiunger lo scopo con un distinto pedone.

Per tal modo si cerca nella seguente posizione di dar matto in quattro tratti col pedone d'Alfiere C2. Bianco, R. F5; T. C4; A. A7; C. E4; p. C2, D3. Nero, R. D5; p. C5, C6 (fig. 117). La soluzione richiede i seguenti tratti. Dappri-

FIG. 117.

ma C4-B4 (se prende la Torre, segue A7-C5, B4-B3; 3. C2-C4 m.) Perciò il Nero giuoca C5-C4, e ne segue 2. A7-C5, C4-C3 (se C4-D3, C2-C4 m.) 3. B4-B2; ora per tratto unico il Nero deve prendere la Torre C3-B2, dopo di che diventa possibile il tratto 4. C2-C4, che dà scaccomatto.

Comunemente il matto semplice senza alcun'altra restrizione forma lo scopo dei problemi. Ora ne daremo alcuni da risolversi a favore del Bianco, che avrà sempre il tratto.

FIG. 118.

Matto in due tratti.

B. R. E3; D. B2; A. D7; C. G4; p. B4, E2.
N. R. D5; C. A5, B5; A. E5; p. D6 (fig. 118).

L'unico tratto giusto è E3-D3, dopo di che il Bianco minaccia il matto coll'altro tratto E2-E4. Il Nero può impe-

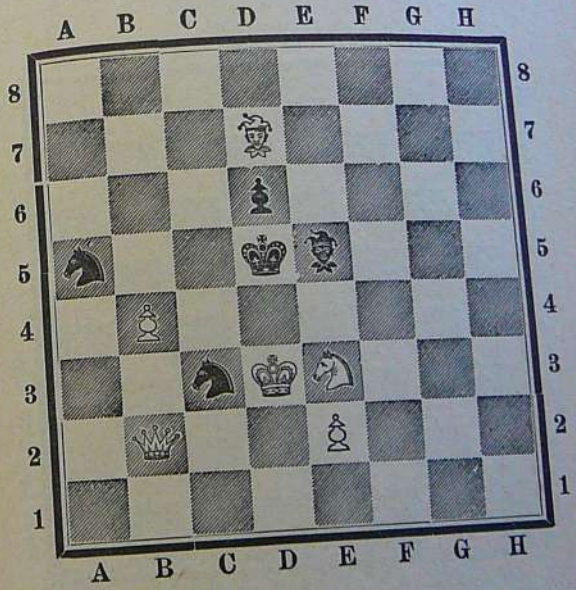


Fig. 119.

dirlo con B5-C3, ma allora G4-E3 dà il matto (fig. 119). La Donna non è stata posta in questo problema se non per indurre ad inutili tentativi.

Matto in due tratti.

B. R. B5; T. B3; A. G2; C. C5; p. F4.
N. R. D4; p. B4, E4 (fig. 120).

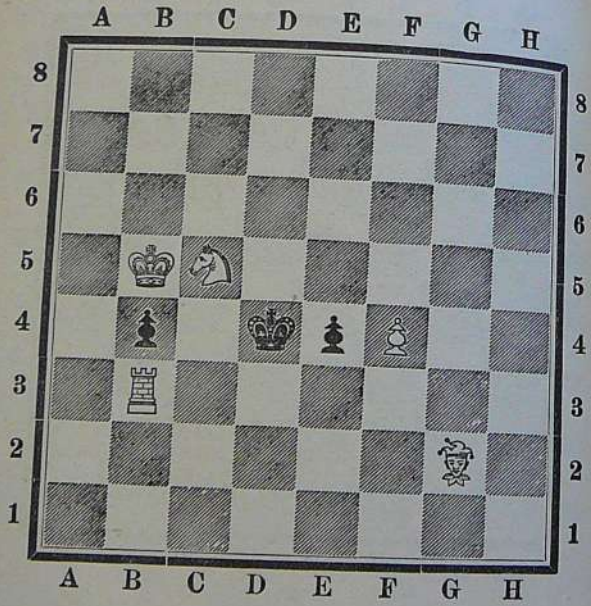


FIG. 120.

È un tratto giusto G2-H1 perdendo un tempo per forzare a muovere il Nero, il quale se giuoca E4-E3 ha scaccomatto dal Cavallo che va a E6 o dalla Torre a D3, e se il Re va invece da D4 a D5, vien mattato dalla Torre a D3.

Matto in tre tratti.

B. R. H1; D. E1; A. H3; C. D2, F7.
N. R. D4; C. C4, F4 (fig. 121).

FIG. 121.

1. D2-B3, D4-D5 (se va a D3 l' Alfiere H3-F5 m.) 2. E1-E6; F4-E6; 3. H3-G2 m. (fig. 122).

Fig. 122.

Matto in quattro tratti.

B. R. H1; T. E1, F7; A. C4; C. E2; p. B3, C3, G2, H2.

N. R. E5; T. C8, D8; A. C7; C. C6; p. A7, B7, G7, H6 (Bg. 123).

FIG. 123.

Il Cavallo E2 dà il matto con quattro salti: 1. E2-G3, E5-D6; 2. G3-E4, D6-E5; 3. E4-C5, E5-D6; 4. C5-B7 m. (fig. 124).

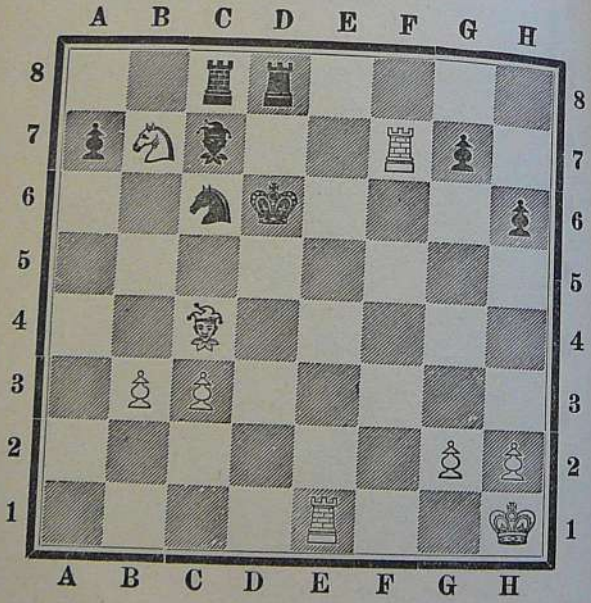


Fig. 124.

Matto in quattro tratti.

BIBLIOTECA CIVICA SCHIO

B. R. E3; T. G1; A. D5, G3.
N. R. G5; p. D6, E5, F6 (fig. 125).

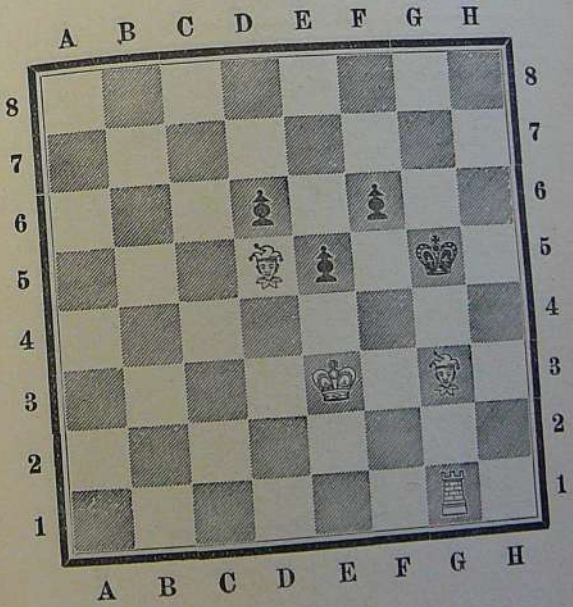


Fig. 125.

1. G3-F4, Vedi la variante *(A)*, G5-F5; 2. F4-H6, E5-E4; 3. H6-G7, F5-E5; 4. G1-G5 m. (fig. 126).

(A) G5-H4; 2. D5-F3, E5-F4; 3. E3-F4, ciò che vuole; 4. G1-H1 m.

FIG. 126.

Matto in quattro tratti.

B. R. D2; D. B3; T. F6; C. A5, H5; A. C8.
N. R. E4; D. H1; T. A4, E5; A. C6, D6; C. A2, E1;
p. B7, G5 (fig. 127).

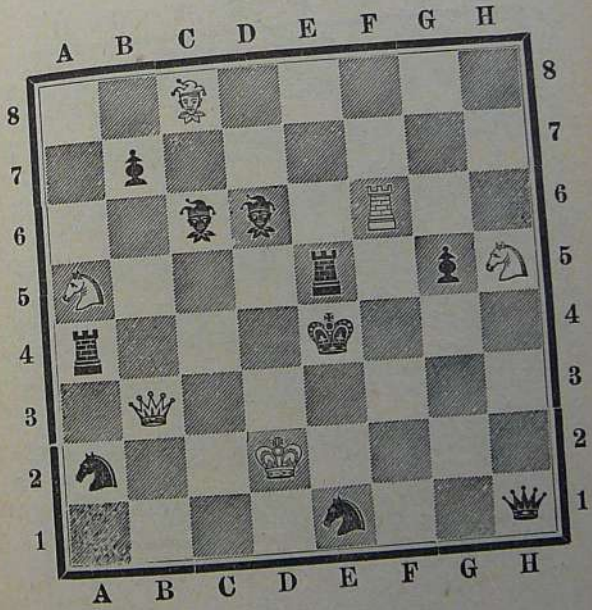


Fig. 127.

1. F6-F4, G5-F4; 2. H5-F6, E4-D4; 3. B3-C4, A4-C4; 4. A5-B3 m. (fig. 128).

FIG. 128.

Matto in cinque tratti.

B. R. A2; D. D6; A. F1.
N. R. A5; D. C1 (fig. 129).

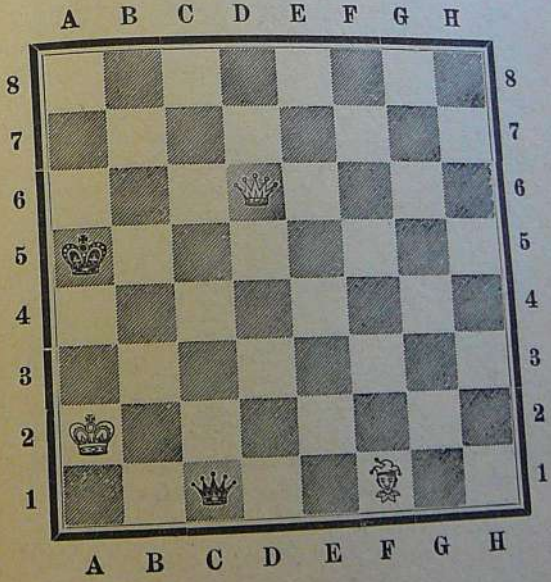


FIG. 129.

1. D6-A6, A5-B4; 2. A6-B5, B4-C3; 3. B5-C4, C3-D2; 4. C4-D3, D2-E1; 5. D3-E2 m. (fig. 130).

Fig. 130.

Matto affogato in dieci tratti.

B. R. D1; D. D6; T. D5, G6; A. H3; C. E8, F7; p. A7, E2, F2.

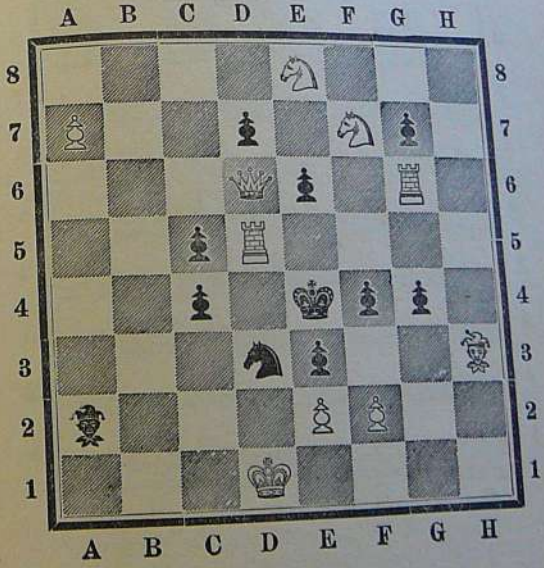


FIG. 131.

N. R. E4; A. A2; C. D8; p. C4, C5, D7, E8, E6, F4 G4, G7 (fig. 131).

1. F2-F3, G4-F3; 2. E2-D3, C4-D3. 3. H3-F5, E6-F5; 4. D5-D4, C5-D4; 5. A7-A8 diventa Alfiere, A2-D5; 6. G6-E6, D7-E6;

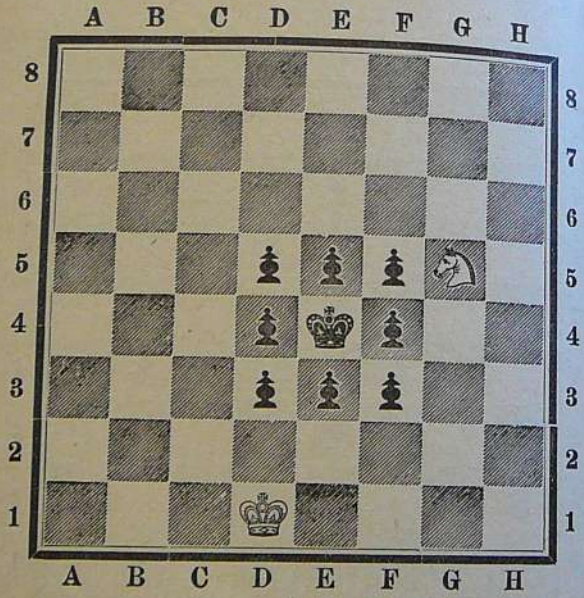


Fig 132.

7. A8-D5, E6-D5; 8. E8-F6, G7-F6; 9. D6-E5, F6-E5; 10. Il Cavallo da F7 a D6 o a G5 dà matto (fig. 132). Questo problema

del celebre Jaenisch chiamasi *la gabbia di ferro di Tamerlano*. Dicesi di questo duce dei Mogolli che facesse esporre in una gabbia di ferro il sultano Bajazet da lui vinto, e si paragona alla costui situazione quella del Re nero in questo problema.

Nel cercare la soluzione dei problemi bisogna aver riguardo alle particolari proprietà d'ogni pezzo.

La Donna è adattatissima a dare ripetuti scacchi.

La Torre dà matto facilmente nelle linee laterali e serve spesso a dare scacchimatti di questo genere nel mezzo della scacchiera.

L'Alfiere è proprio a guadagnar tempi.

Il Cavallo è molto attivo unito ad altri pezzi, e può dare da sè solo il matto affogato. Due Cavalli danno efficacemente la caccia al Re nemico.

I pedoni si prestano con molta varietà a dare scaccomatto, anche andando a dama e mutandosi in quel pezzo che più può esser utile.

Fra le varie idee che si basano sulle speciali combinazioni, sono particolarmente da considerarsi i preparativi, i tratti di doppia offesa, i tempi guadagnati ed i sacrifizî.

Sono tratti preparatorî quelli che hanno per iscopo di sostenere una lontana combinazione, o di chiudere al Re nemico alcune uscite per far più sicuro lo scaccomatto.

Doppie offese son quelle che s'appoggiano sopra tiri di doppia mira, tanto di semplice attacco che d'una contemporanea colleganza di attacco e di difesa del proprio Re. Fra questi hanno molta importanza gli scacchi di scoperta.

Guadagnansi i tempi più facilmente coll'Alfiere o colla Donna, e si forza il nemico ad esaurire i suoi, o si previene lo stallo in cui potrebbe trovarsi il Re nemico.

Finalmente i sacrifizî hanno per iscopo di far cambiar posto forzatamente al Re nemico, di deviar l'attività d'alcuni pezzi nemici molto importanti, o di aprir la via ai proprî pezzi.

Le soluzioni dei problemi danno origine a diverse particolari combinazioni. Alcune consistono in una serie di tratti che presentano l'idea propria del problema, altre ne formano la base colla loro eleganza nella disposizione dei pezzi o prima o dopo che il problema sia indovinato.

PARTITE ESEMPLARI

1. *Apertura all' uso di Strobeck.*

1. A2-A4,	A7-A5	13. B5-B7,	A8-B8
2. D2-D4,	D7-D5	14. B7-B8,	D7-B8
3. H2-H4,	H7-H5	15. B1-B8,	E8-D7
4. D1-D3,	D8-D6	16. B8-D8,	D7-C6
5. G2-G3,	G7-G6	17. F1-B5,	C6-B7
6. C1-F4,	D6-B6	18. G1-E2,	A3-A1

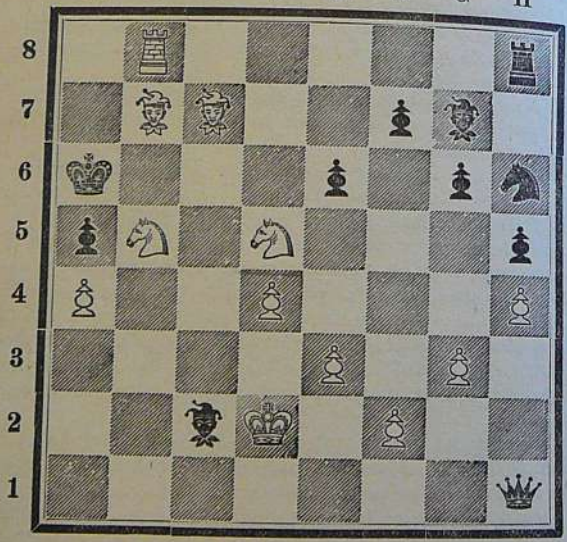


Fig. 133.

7. B1-C3,	G8-H6	19. E1-D2,	A1-H1
8. E2-E3,	B6-B2	20. E2-C3,	E7-E6
9. A1-B1,	B2-A3	21. D8-B8,	B7-A7
10. F4-C7,	C8-F5	22. B5-C6,	F8-G7
11. D3-B5,	B8-D7	23. C3-B5,	A7-A6
12. C3-D5,	F5-C2	24. C6-B7m. (fig. 133).	

2. *Apertura di Re e del pedone d' Alfiere di Donna.*

1.	E7-E5,	E2-E4	15. G7-G6,	G4-G5
2.	C7-C6,	D2-D4	16. B7-B6,	B1-C3
3.	E5-D4,	D1-D4	17. C6-C5,	0-0-0,
4.	D7-D6,	F2-F4	18. C5-D4,	E3-D4
5.	F7-F5,	E4-E5	19. D7-C5,	H3-H4
6.	D6-D5,	D4-F2	20. C5-D3,	D1-D3

Fig. 134.

7.	C8-E6,	G1-F3	21. E6-F7	H4-H5
8.	B8-D7,	F3-D4	22. B6-B5,	D3-H3
9.	F8-C5,	C2-C3	23. B5-B4,	E5-E6
10.	D8-B6,	C1-E3	24. F7-E8,	H5-G6
11.	C5-D4,	C3-D4	25. E8-G6,	H3-H7
12.	G8-E7,	F1-D3	26. G6-H7,	H1-H7
13.	0-0,	H2-H3	27. G8-H7,	F2-H4
14.	B6-C7,	G2-G4	28. H7-G8,	H4-H8m. (fig. 134).

8. *Giuoco piano.*

1.	E7-E5,	E2-E4	8.	H7-H6,	F2-F4
2.	G8-F6,	B1-C3	9.	C8-G4,	G1-F3
3.	F8-C5,	F1-C4	10.	B8-D7,	0-0

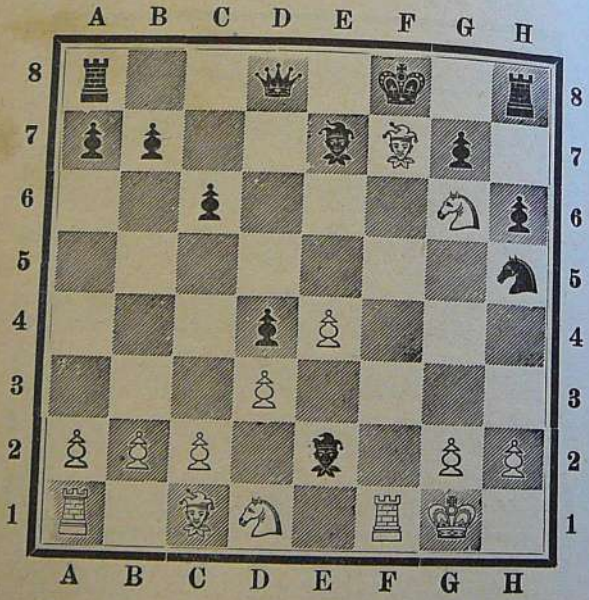


Fig. 135.

4.	C7-C6,	C4-B3	11.	F6-H5,	F4-E5
5.	D7-D5,	D1-E2	12.	D7-E5,	F3-E5
6.	D5-D4,	C3-D1	13.	G4-E2,	B3-F7
7.	C5-E7,	D2-D3	14.	E8-F8,	E5-G6m. (fig. 135).

Non vogliamo lasciare questo massimo fra i giuochi e di antica e principesca origine, al quale un numero infinito di dotti di ogni nazione consacrarono nei secoli e versi bellissimi e poemi in ogni lingua e insegnamenti profondi e studî storici, senza riportare almeno lo splendido sonetto di Emiliano Emiliani, che mirabilmente tutto il giuoco in se stesso compendia.

Ecco il campo, ecco l'armi, ecco le schiere
A pugnar pronte in periglioso Marte;
E quinci e quindi opposte, e all'aura sparte,
Vedi candide insegne, atre bandiere.

Muovon guardinghe il piè le squadre altere
E mostran ben che di pugnar san l'arte:
Altri assale, altri fugge, altri in disparte
Insidie tende e di nascosto fere.

Qui l'alte torri, i gran destrier, le forti
Amazzoni reine, e qui l'invitto
Stuol de' feroci sagittari accorti

Lungo fan tra di loro aspro conflitto;
Fin ch'al suol cada un de' due regi, e porti
D'irreparabil colpo il sen trafitto.

Il biliardo.

ORIGINE DEL GIUOCO.

Si può dire che il giuoco del biliardo sia di regale origine, se si dà retta ai francesi. Secondo loro, esso fu giuocato per la prima volta verso la fine del XVII secolo alla corte di Luigi XIV, del gran Re, cui i medici lo avevan prescritto per esercizio igienico dopo il pasto: a Versailles il culto della tavola non era davvero trascurato, e il bisogno di aiutar le digestioni era manifesto.

Lo si giuocava con stecche brevissime, adoperate con una mano sola. Il piano aveva quattro bilie e le proporzioni dei moderni biliardi.

E tanta passione invase i cortigiani per cotesto giuoco, che non solo molti ci diventarono abilissimi; ma Luigi XIV creò ministro Michele di Chamillard, per la sua eccellenza nel biliardo. Unica virtù, del resto, che il buon uomo possedesse; per cui l'epigramma ebbe a chiamarlo *héros au billard et zéro au ministère.*

Dalla corte, alla quale come all'astro maggiore tutta la nobiltà francese era rivolta, passò prestissimo nelle più alte famiglie, onde in breve non vi fu castello, villa signorile o palazzo cittadino che non avesse biliardo.

Alla rivoluzione dell'89 anche cotesto giuoco si democratizzò, e passò alle classi minori. La stecca, assunte le attuali proporzioni, fu adoperata con due mani; così i colpi si affinarono, i giuochi si complicarono, e vi furono eccellenti giuocatori in *blouse.*

Però si sa ancora di un giuoco che potrebbe dirsi antenato del biliardo, e che si usava in molte regioni d'Italia, particolarmente dai signori, e che risalirebbe al secolo XVI. Consisteva in una vasta tavola di legno, con sponde, senza panno, e vi si giuocava con palle di legno spinte con la mano.

Comunque, il giuoco del biliardo ha, come gli scacchi, sangue reale nelle vene; e tuttochè, un po' repubblicano, non sdegni talora di scendere dalle sale dei castelli alle retrostanze dei caffè, e accostarsi agli operai come ai so-

vrani, resta sempre nobilissimo, piacevole ed eccellente fra tutti i giuochi.

Infatti, oltre al diletto, esso porta un gran movimento ginnastico, perchè quel correre in giro, quel buttarsi sulle sponde quando la palla dell'avversario si trova oltre la metà del biliardo, quel continuo stare in piedi per delle ore, giova molto alla salute.

Inoltre, questo giuoco, essendo basato sull'elasticità delle palle d'avorio, spinte dall'estremità delle stecche, o fra di loro, scorrenti sopra un piano perfetto, e sugli angoli descritti dalle palle urtate dalle altre palle o dalle sponde, serve benissimo all'esercizio dell'occhio e della mente.

DESCRIZIONE E REGOLE.

Biliardo e accessorii. Il tavolo del biliardo è quadrilungo, perfettamente orizzontale, coperto da un pannolano verde ben teso e fiancheggiato da sponde imbottite. Ai quattro angoli e nel mezzo delle sponde lunghe, vi sono sei buche, o bilie, per ricevere le palle. Per alcuni giuochi, vi si possono adattare dei tappi, in modo che le sponde risultino senza buche.

Le stecche, quelle aste leggermente affusolate e terminate nell'alto da un guancialetto di cuoio, che si adoprano per spingere le palle, sono di tre dimensioni.

Le stecche comuni misurano circa m. 1,50; le mezze lunghe sono circa m. 2,20, e le lunghe circa m. 2,60.

Le lunghe e le mezze lunghe sono adoprate dal giuocatore quando, la palla trovandosi molto distante dal punto da cui deve tirarle, esso non può adoprare la stecca comune.

Prima di cominciare a giuocare e durante la partita, si usa fregare il cuoio della stecca, col gessetto, per levargli il lucido o l'untuosità.

Le palle sono d'avorio, variano in diametro dai venti ai settanta millimetri, e sono bianche e colorate.

Chiamasi pallino o casino una palla più piccola delle altre.

Si dicono ometti o birilli certi pezzetti d'avorio a guisa di bastoncini, alti da quattro a sei centimetri. Essi vengono collocati talora nel mezzo, talora agli angoli del biliardo

sopra segni fatti appositamente sul panno, secondo i diversi giuochi.

I punti fatti dai giuocatori si segnano in diversi modi. Citiamo il più comune, consistente in una tabella affissa al muro, dove sopra due fili di ferro, scorrono delle pallottole di legno numerate, che servono a segnare i punti.

Modo di tirare il colpo alla palla. Con la mano destra s' impugna la stecca dalla parte più grossa, la sinistra si appoggia, aperta, sul piano del biliardo, davanti alla palla, facendo strisciare la stecca fra il pollice e l'indice (fig. 136).

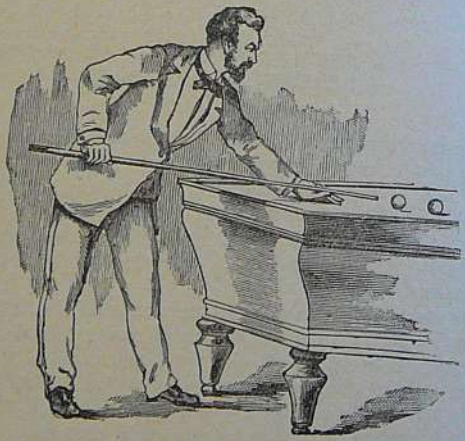


Fig. 136.

Il colpo alla lunga o *colpo in testa,* che è il più comune, si ottiene colpendo la palla al disopra del centro. In questo modo, la palla, dopo aver colpito l'avversaria, seguita la sua corsa.

L' effetto retrogrado o *colpo sotto,* si ha colpendo la palla al disotto del centro, cosicchè essa, dopo avere urtato l'avversaria, ritorna indietro.

L' effetto o *giro a destra* o *a sinistra* si ottiene colpendo la palla un poco più a destra o a sinistra, in maniera da pro-

durre in essa un moto rotatorio intorno al suo asse verticale. In questo modo, la palla, dopo aver urtato in una sponda o nella palla dell'avversario, invece di fare l'angolo di riflessione uguale a quello d'incidenza, lo fa assai minore o maggiore secondo la parte dalla quale fu colpita.

E per meglio far comprendere questi effetti, stabiliremo l'assioma sul quale l'occhio e la mente del giuocatore di biliardo fonda i suoi calcoli. Quando una palla va a colpire la mattonella, *l'angolo di riflessione è eguale a quello di incidenza*. La figura 137 mostrerà più chiaramente questo principio.

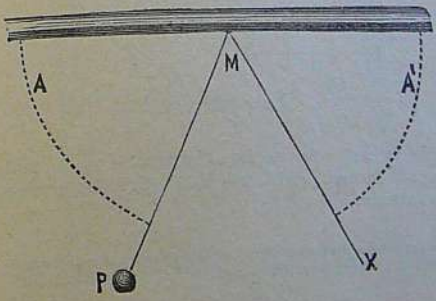


Fig. 137.

Supponendo che la palla P sia spinta in modo normale verso la mattonella, e vada a colpire nel punto M, seguendo la linea P M, essa tornerà indietro nella direzione M X in modo che l'angolo A ch'essa fece con la linea d'incidenza e quella della mattonella sarà sempre eguale all'angolo A' che è formato dalla linea stessa della mattonella e da quella di riflessione.

Lo scopo dunque di spinger con la stecca la palla, o colpendola sulla destra o sulla sinistra, è di alterare questo principio. Così supponiamo che la palla P sia spinta verso il punto M, colpita dalla stecca sulla parte destra, essa invece

di ritornare per la linea M X, tornerà per una linea M X' (fig. 138), formando l'angolo A', tanto minore dell'angolo A

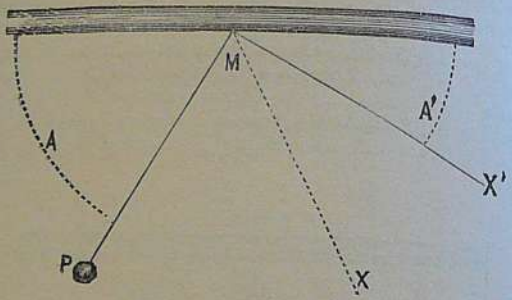


Fig. 138.

quanto più la palla fu colpita a destra. Colpita sulla sinistra, la palla tornerà per la linea M X'' (fig. 139), producendo l'effetto contrario.

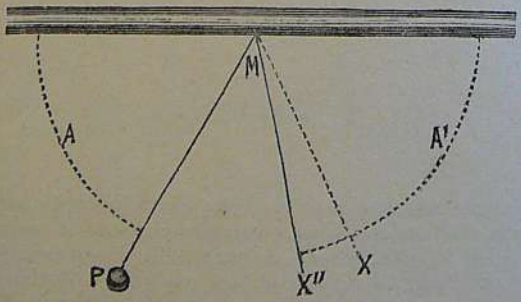


Fig. 139.

Abbiamo insistito su queste dimostrazioni, perchè, lo ripetiamo, sopra di esse si basano i calcoli di un giuocatore: e agevolmente si può capire come appunto dal colpire con

la stecca la palla o in un modo o nell'altro, si possa variare l'effetto dei calci; e come, per la stessa ragione, facendo sì che la nostra palla colpisca l'avversaria o a destra o a sinistra anzichè nel centro, se ne ottenga alterazione tale che

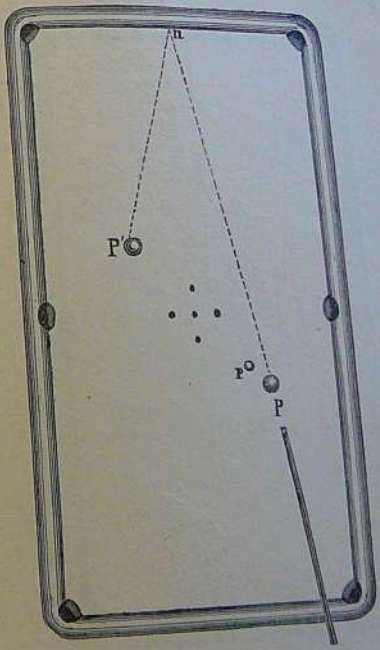


Fig. 140.

può esser grandissima, nei raddoppi, nei rovesci, nei rinterzi, nei rinquarti ecc.

Accenneremo finalmente al *colpo di taglio*, che è difficilissimo, e che si ottiene colpendo la palla in alto con la stecca tenuta quasi verticalmente; la palla allora, colpita l'avver-

saria, torna indietro con grande velocità. Con altro colpo un provetto giuocatore può far saltare alla propria palla il gruppo dei birilli che fosse frapposto fra la propria e la palla avversaria.

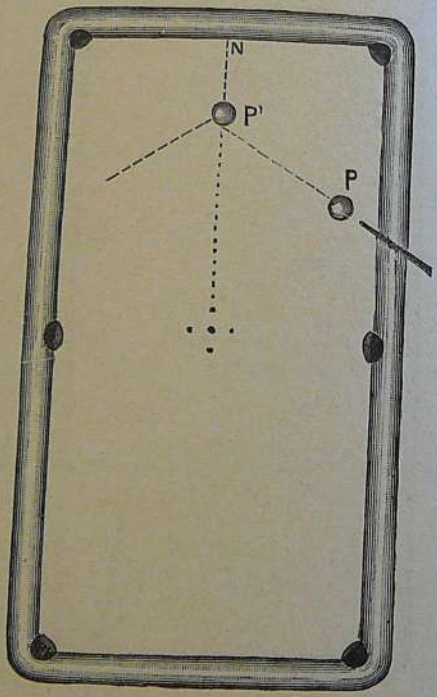


Fig. 141.

In ogni modo per tutti questi colpi occorre molto studio e molta pratica.

Per agevolare ai principianti il linguaggio dei giuocatori, daremo qui i nomi e la definizione di alcuni tiri principali.

Dicesi *calcio* quel tiro mediante il quale con la propria palla andiamo a battere nella mattonella prima di colpire la palla avversaria (fig. 140).

Tirare un *rovescio* o *rovesciare* la palla avversaria, è quan-

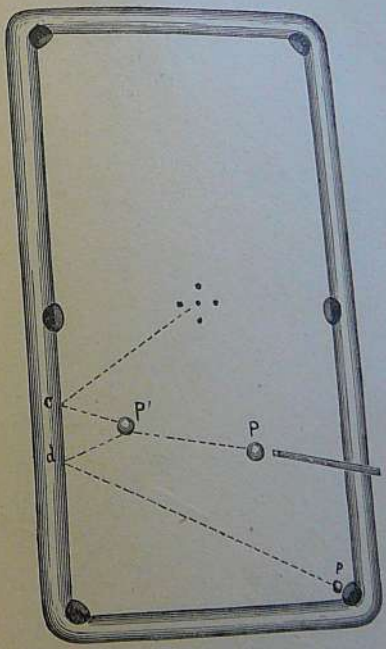


Fig. 142.

do con la propria la si colpisce in modo da farla battere sulla mattonella e tornare addietro quasi perpendicolarmente a essa mattonella (fig. 141).

Tirare un *raddoppio*, o *raddoppiare* la palla avversaria, è colpirla con la propria, in modo, che essa vada a formare

con la mattonella i soliti angoli d'incidenza e di riflessione (fig. 142).

Si fa fare un *rinterzo* alla palla avversaria quando la si colpisca in modo da mandarla a battere su due sponde adia-

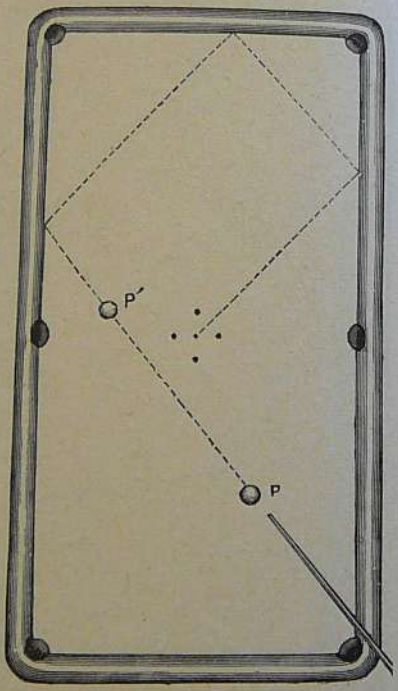


Fig. 143.

centi: *rinquarto,* su tre. La figura 143 ci dà l'esempio di un bel rinquarto che il giuocatore fa fare alla palla avversaria, mandandola a atterrare i birilli.

Colpire di *friso* una palla, è lambirla appena con la

propria, così da farla muovere quasi perpendicolarmente alla direzione della nostra.

Il *carambolo* si fa quando si manda la nostra palla a colpirne successivamente due o più, anche toccando le mattonelle fra l'una e l'altra, o prima.

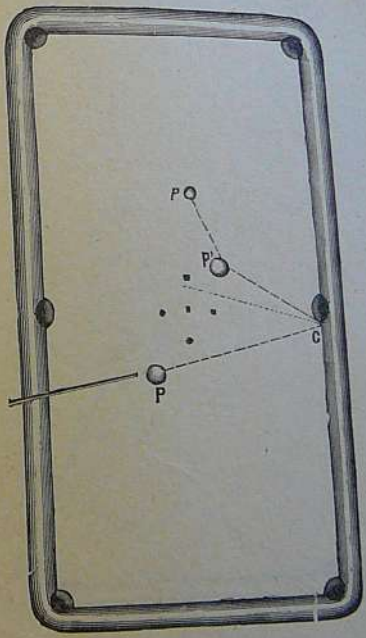


Fig. 144.

Fare una *steccaccia*, è colpire colla stecca la propria palla in modo sconcio, talora da farla appena muovere, talora da farle fare tutt' altro giuoco di quello che ci eravamo proposti.

Dicesi *rimpallo* quel colpo che l'altrui palla spinta sulla

mattonella torna a dare contro la nostra che le impedisce così il corso.

Un giuocatore si chiama *impallato* allorchè sulla linea della sua palla e di quella che dovrà colpire si frappongono

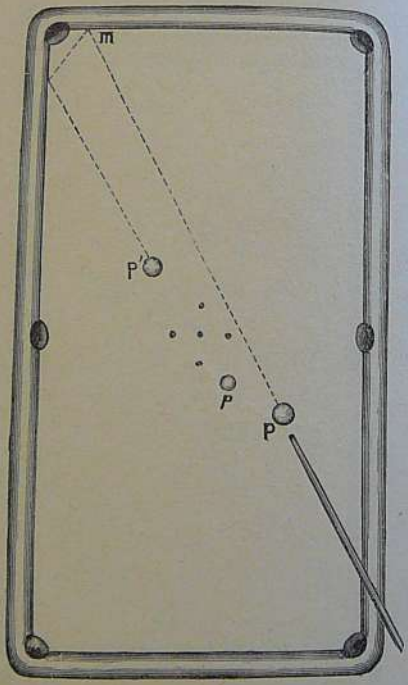


Fig. 145.

o i birilli o un'altra palla. Così la figura 140 ci dà l'esempio di un giuocatore impallato. È allora che si suol ricorrere ai calci, agli effetti o giri, e talora al salto, quando non convenga meglio dare un punto e tornare, battendo la mattonella, ad impallare l'avversario stesso.

Prima di passare allo studio speciale dei diversi giuochi di biliardo, crediamo opportuno di porre sott'occhio alcune figure che più esattamente gli diano idea dei tiri più comuni, e gli dispongano l'occhio alla geometria, dirò così, di questo bellissimo fra i giuochi.

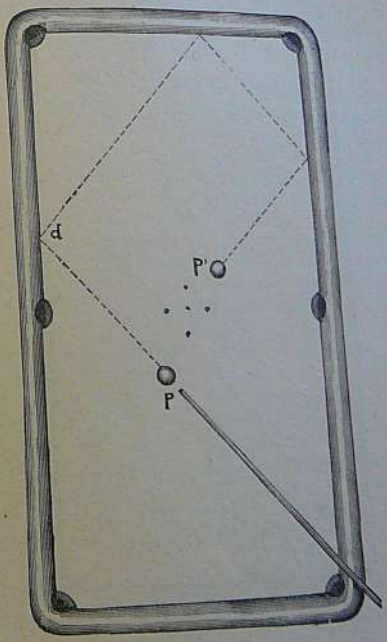


Fig. 146.

Nella figura 140 il giuocatore spinge la sua palla P in un punto *n* della mattonella superiore, così che essa palla torni di calcio a colpire l'avversaria P' in sulla parte sinistra e la spinga sui birilli. In questo caso, se non si desse

un colpo assai lento, preciso, *di misura,* non sarebbe difficile che la propria palla si perda, cadendo nella bilia di mezzo.

Nella figura 141, il giuocatore rovescia la palla altrui, e la manda sui birilli.

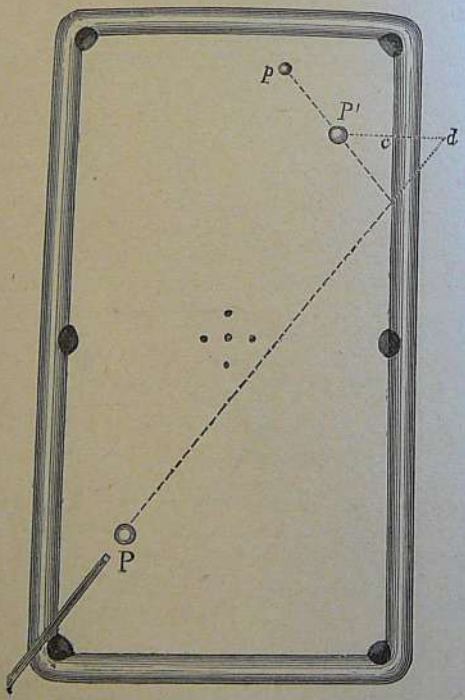


Fig. 147.

Nella figura 142 egli colpisce con la propria la palla avversaria sulla parte sinistra, così da farla battere in *c* della mattonella e raddoppiare sui birilli. La propria P batterà in *d* e verrà a colpire il pallino (carambolo) mandandolo in buca, e anche perdendovisi ella stessa.

Nella figura 143 con la propria palla P faremo fare un rinquarto all' altra P' così da farla battere su tre mattonelle, e andare sui birilli.

Nella figura 144 il giuocatore della palla P, impallato, non potrà colpirla con un calcio regolare, perchè allora occorrebbe farle toccar la mattonella dov' è la buca, onde converrà prenderla in *c*, con molto giro a sinistra, così che la P' colpita in sulla parte vada sui birilli. Senza giro, la stessa figura dimostra come la propria palla sarebbe andata sui birilli.

Nella figura 145 il giuocatore impallato ricorre a un calcio di rinterzo e spinge la propria palla P su *m*, così che vada a colpire dopo due mattonelle la P' e la spinga sui birilli.

La figura 146 ci dà un caso analogo. Se non che la propria palla P spinta su *d* andrà a colpire l'altra col calcio di rinquarto, cioè dopo tre mattonelle.

Nella figura 147 noi diamo il modo di vedere un punto immaginario su cui il giuocatore impallato dovrebbe dirigere la propria P per toccare l'altra palla P'. S' immagini dunque prolungata la normale P' *c* sulla mattonella di altrettanto oltre la linea esterna, cioè di *c d*, spingendo la propria palla verso il punto *d*, essa anderà a colpire di calcio il centro dell' avversaria.

Regole comuni a tutti i giuochi. 1.° Per decidere chi deve dare l' acchito, ciascuno dei giuocatori tira una palla, che battendo nell' alto del biliardo, torna indietro e si avvicina al basso. Colui che la manda più vicina al basso, ha la scelta di acchitarsi egli, o di farlo fare ad altri.

2.° Il basso del biliardo è sempre l'uno dei lati minori, ed è quella parte da dove chi comincia la partita tira la prima palla.

3.° Si dà l' acchito, spingendo la palla colla stecca in un punto qualunque del biliardo, avvertendo di tenersi col corpo entro le due linee che si otterrebbero prolungando i due lati più lunghi del biliardo.

Chi si acchita o chi ha palla in mano non può posare la propria palla al di là di una linea immaginata o segnata sul biliardo. Questa linea è parallela alla sponda dalla quale tiriamo, e comprende il primo quarto del piano, cioè segna il mezzo fra il basso e il centro del biliardo stesso.

La palla deve essere battuta in un sol colpo e si deve farle oltrepassare la metà del biliardo.

4.° Quando un giuocatore tocca la sua palla, nell'atto che ha la mano per inviare il colpo, perde un punto.

5.° Il giuocatore che tira, come suol dirsi, *con la palla in mano*, in qualunque siasi partita, non può tenere nè i piedi, nè il corpo fuori della sponda lunga. L'avversario obbliga il giuocatore a *stare in corda*, ponendogli a filo del biliardo la propria stecca.

6.° Colui che corregge il suo colpo, cioè che avendo tirato troppo adagio, tocca la palla una seconda volta, perde, dietro domanda dell'avversario prima che si rimetta a giuocare, non solamente un punto, ma anche quelli perduti o guadagnati dal seguito del colpo. Le palle rimangono, in questo caso, dove si trovano.

7.° Quel giuocatore che muove una palla qualunque, sia colla stecca, sia col corpo, perde un punto e la palla vien rimessa al posto primitivo.

8.° Qualunque possa essere la posizione del giuocatore, ancorchè incomoda, egli deve avere almeno un piede sul pavimento.

9.° Dopo aver tirato, il giuocatore deve ritirarsi dal biliardo lasciando che le palle percorrano la loro direzione, tenendole solamente di vista, per sapere se ha fatto buoni punti, e segnarli a proprio favore.

10.° Allorchè due palle si toccano, il giuocatore deve tirare la propria senza muovere quella vicina, e se la muove perde un punto.

11.° Non si può muovere o toccare le palle durante la partita, perchè chi muove, leva o solamente tocca una palla ferma, senza il consenso dell'avversario, perde un punto.

12.° Quando una palla avesse bisogno d'esser toccata, sia per pulirla, sia per voltarla, è necessario chiamare il biliardiere, o convenire fra i giuocatori chi deve toccarla e metterla poi al suo posto.

13.° Quando il giuocatore ferma per disgrazia la propria palla, perde altrettanti punti, quanti ne avrebbe guadagnati. Perde cioè quello che a parere degli altri avrebbe vinto nel tiro convenientemente fatto.

14.° Chi giuocando, non giunge a colpire l'altra palla, oltre agli altri punti che potesse perdere, fa acquistare all'avversario un punto; due se la palla non è arrivata all'altezza di quella sopra cui si giuocava.

15.° Chi per sbaglio giuoca con una palla non sua, per-

de un punto, e se fa punti sono nulli, se l'avversario non li reclama in suo favore.

È sufficiente che nel corso di un tiro si perda anche un sol punto, perchè tutti quelli che si avessero vinti nel tiro medesimo vadano a benefizio dell'avversario.

16.° Scambiando una palla che abbia un punto fisso, l'avversario è padrone di farla rimettere al suo solito posto.

17.° Avvenuto lo scambio della palla citato ai numeri 15 e 16 e l'avversario non chiedendo i punti fatti, è padronissimo di continuare a battere colle palle scambiate, coll'obbligo che rimangano tali sino alla fine della partita, qualora non avvenga un nuovo cambiamento.

18.° Il pallino mandato in buca per sbaglio, viene rimesso al suo posto, o pure riacchitato.

19.° Qualunque palla o pallino balzi fuori del biliardo è considerata come bilia cattiva, e il giuocatore perde due punti oltre gli altri che potesse aver fatti nel tiro.

Il giuocatore può anche togliere la propria palla dal biliardo per averla in mano nel tiro successivo, ma perderà tre punti come se la palla fosse balzata fuori senza aver toccato l'avversaria.

20.° La palla che balzando dal biliardo urta in qualche oggetto e ricade nel biliardo stesso, viene considerata come caduta in terra. Così se balza sopra la sponda e indi rientra.

21.° Non si può batter la palla adoperando il manico della stecca, invece della punta.

22.° Il giuocatore che perde una partita ha il diritto di imporre all'avversario l'acchito della partita successiva.

23.° Se una palla qualunque trovandosi sull'orlo di una buca, cade mentre che un'altra è in corso, e prima d'esserne toccata, si considera come se il giuocatore avesse fatto bilia.

24.° Nessun giuocatore può desistere dal giuoco incominciato senza il pieno consenso dell'avversario.

25.° Colui che smette la partita, perde la partita stessa.

GIUOCHI DI BILIARDO.

Sul biliardo si possono fare una infinità di giuochi. Noi ci limiteremo a spiegare i più comuni, cioè:

1.° *Posta alla buca*, o *giuoco delle bilie.*

2.° *Posta al doppietto.*

3.° *Posta delle due palle col pallino senza birilli.*

4.° *Posta delle due palle col pallino e birilli,* detta anche *giuoco dei birilli.*

5.° *Parigina.*

6.° *Bazzica,* o *posta alla romana,* o *trentuno reale.*

7.° *Carolina,* o *carambolo russo.*

8.° *Carambolo,* o *giuoco alla francese.*

9.° *Posta al sessantuno.*

Posta alla buca, o giuoco delle bilie. L'abilità in questo giuoco consiste nel fare andare in una buca la palla dell'avversario.

Si giuoca con due palle grosse, da due o più giuocatori. Ciascuno di essi tira a sorte un numero d'ordine, e chi sorte il numero 1 dà l'acchito (numero 3 delle regole comuni).

Se il giuocatore acchitandosi manda la palla in buca, perde un punto, e torna a dare l'acchito.

Il numero 2, ossia il giuocatore che ha estratto quel numero, può collocare la propria palla a piacere su qualunque punto della metà del biliardo *(ha palla in mano)*. Quindi tira, e se non colpisce quella avversaria, perde un punto; se la colpisce e poi va in buca colla sua, perde egualmente un punto; se non la colpisce e va in buca, oppure la fa saltare dal biliardo, ne perde due. Colpendo con la propria palla quella dell'avversario e mandandola in buca, fa perdere un punto all'avversario.

Dopo una bilia, o buona o cattiva, il giuocatore successivo giuoca sulla palla rimasta in giuoco dal basso del biliardo. Cioè *ha palla in mano.*

Da principio di questo giuoco, ciascuno è dotato di tre punti, che talora soglionsi chiamare *occhi.* Via via che un giuocatore perde un punto, da *vergine* diventa *pestello,* poi *mortale,* finalmente muore e cessa di giuocare. Quegli che sopravvive a tutti, vince la posta che ciascuno avrà posto in principio. Molte *marchiere,* ossia tavole da segnare, delle quali abbiamo già parlato, hanno il comodo per segnare la perdita successiva dei tre punti, o *occhi,* a ciascun giuocatore.

Posta al doppietto. In massima, è lo stesso giuoco del precedente. La differenza consiste in che la palla avversaria, prima di essere mandata in una buca, deve battere nella sponda di prospetto a se stessa.

Posta alle due palle col pallino senza birilli. Si dà l'acchito (n° 3) alla palla e al pallino, in prossimità di una buca. Se l'una o l'altro vi cade, il giuocatore perde un

punto; se cadono tutti e due, perde due punti, e la palla e il pallino si pongono davanti alla buca ove erano entrati. Il secondo giuocatore tira alla palla dell'avversario. Mandando questa fuori del biliardo, perde due punti, e quanti altri ne avesse vinti o perduti nel tiro: se manda il pallino, perde due punti, e quanti altri ne avesse vinti o perduti nel tiro. Se mette in una buca la palla contraria, vince due punti; se dopo aver toccata quella dell'avversario, spinge colla sua il pallino in una buca, vince sei punti (quattro per il pallino, due per la palla); ne vince cinque invece se lo manda in bilia con quella dell'avversario. Toccando prima la palla avversaria e mandandola in una buca unitamente al pallino, vince sette punti.

Vince la partita il giuocatore che, colpendo regolarmente la palla avversaria, manda in bilia palla e pallino.

Il giuocatore che colla stecca tocca la palla avversaria o il pallino, perde il colpo e un punto. Colui che non colpisce la palla avversaria o entra in una buca colla sua, perde tre punti. Nel caso che il giuocatore, senza toccar la palla avversaria, tocchi il pallino, perde due punti; se inoltre entra in buca colla propria, ne perde quattro, e mettendo in buca anche il pallino, ne perde sei.

Dopo una bilia buona, il giuocatore successivo ha palla in mano; dopo una bilia cattiva, il giuocatore successivo tira sul pallino, e resta con la palla in mano quei che si perse. Se il pallino andò in bilia, il giuocatore successivo giuoca senza, e dopo il tiro lo riacchita o lo pone sull'orlo di una buca o presso i birilli. Acchitandolo, lo farà dalla parte ov'è la buca in cui cadde. Se manderà in bilia esso pallino e la propria palla, perchè l'avversario non avrebbe palla su cui giuocare, acchiterà subito il pallino dalla parte ove cadde, ritenendosi la propria palla per il suo tiro successivo.

Rimane vincitore della posta o partita, colui che arriva più presto a fare i punti fissati. Per lo più si giuoca ai sedici o ai ventiquattro punti.

Posta delle due palle, pallino e birilli, ovvero *Giuoco dei birilli*. Sui cinque segni che trovansi nel mezzo al biliardo, si collocano cinque birilli, o ometti, disposti in modo, che una palla passi appena fra essi. Ogni birillo laterale conta due punti; quello di mezzo, se cade insieme a un laterale, conta quattro punti, e se cade solo, ne conta cinque.

Si giuoca in due, o in quattro persone, divise però in

due gruppi. In ciascun gruppo o si può giuocare alternativamente, o il giuocatore cede la stecca all'altro volta volta che la parte avversaria segni dei punti. L'una parte si acchita e acchita il pallino come nel giuoco precedente; l'altra batte.

Chi non prende palla perde un punto, chi non la prende e non passa la linea della palla avversaria, ne perde due. Chi va in bilia con la propria palla perde due punti, e perde inoltre quanti altri punti potesse aver vinto nel tiro stesso, e la palla gli resta in mano per il suo tiro successivo. L'altro, allora, tira sul pallino come se fosse una palla avversaria. Solita legge per chi fa balzare una palla dal biliardo. Del resto, questa legge è comune a tutti i giuochi, e così la ometteremo negli altri.

Chi manda la palla avversaria in bilia vince due punti; e in questo caso la palla dell'avversario resta in mano di lui per il suo tiro imminente.

Chi manda il pallino in bilia vince egualmente due punti, oltre i tre o quattro che potrebbero resultare dall'averlo toccato, e il pallino verrà acchitato dall'avversario stesso, dopo fatto un tiro senza pallino, o posto a piacere con le mani sull'orlo di una buca o accanto ai birilli. Acchitandolo, lo si dovrà fare dalla parte ove è la bilia che ricevè il pallino; se facendo ciò si urtasse una palla, o pagherà un punto, o tornerà ad acchitare.

Se si manderà in bilia e il pallino e la propria palla, si dovrà acchitare subito il pallino dalla parte ove cadde, perchè l'avversario vi giuochi, e terremo la propria palla per il nostro tiro successivo.

Colui che giuocando farà cadere con la palla avversaria i birilli, vincerà i punti fatti; se li farà cadere con la sua, andranno a benefizio dell'avversario, oltre quelli che nel tiro potesse aver vinto.

Chi con la propria palla butta giù tutti i birilli, perde la partita; e se li butta giù con la palla dell'avversario, la vince.

Il giuocatore che tocca il pallino con la propria palla, dopo toccata l'avversaria, vince quattro punti; e se lo tocca con l'avversaria, ne vince tre. Perde un punto, se tocca il pallino direttamente con la sua; due, se lo tocca senza andar poi a colpire la palla avversaria. Nel caso che il pallino venisse toccato da tutte e due le palle, si contano solamente i punti della prima.

Quando i birilli vengono rovesciati si rimettono al loro posto, mentre non si toccano quando vengano spostati.

Se il posto di un birillo viene occupato da una palla, per quel tiro si toglie di giuoco il birillo stesso.

Questa partita si giuoca sempre ai ventiquattro punti.

Parigina. Si può giuocare in molti, ma ciascuno è indipendente; nè si segnano i punti, perchè questi vengono pagati dalla cassa comune a chi ne vince; o viceversa pagati da chi li perde alla cassa.

Ciascun giuocatore versa una quota per entrare in giuoco. Vincerà Parigina colui che farà tanti punti quante unità (soldi, franchi ecc.) vi sieno in cassa, annullando così il deposito; e riscoterà inoltre una somma eguale ad esso residuo da tutti gli altri giuocatori. Facendo più punti di quanti ve ne sono in cassa, pagherà la differenza.

Se la partita ha luogo in un locale di giuoco, può essere cassiere colui che regola il giuoco, ossia il biscazziere; e se ha luogo fra amici in privato, può tenere i denari qualcuno della conversazione.

Dopo che a ciascuno è assegnato un numero, si estraggono dalla borsa i numeri corrispondenti ai giuocatori, i quali tireranno a mano a mano che son chiamati. Niuno si acchita, ma da principio una delle due palle è collocata nell'alto del biliardo, su apposito segno pochi centimetri distante dal mezzo della mattonella sulla linea di mezzo del biliardo. Il pallino su altro segno, sulla stessa linea longitudinale fra la detta palla e i birilli.

Dopo ciò si eseguisce come il giuoco precedente, delle due palle col pallino e birilli, con la differenza che invece di segnar punti, il giuocatore vince o paga soldi, franchi ecc., secondo che è stato concordato.

Tutte le regole per i birilli, pallino, valore dei punti ecc., sono eguali alla partita precedente.

Colui che, come dicemmo, riesce a prendere gli ultimi denari rimasti, fa Parigina.

Nel caso che in ultimo per fare Parigina mancasse un solo punto, viene segnato col gessetto una buca laterale e il birillo che è difaccia alla buca opposta, cui si dà il valore di un punto solo.

Bazzica, o posta alla romana, o trentuno reale. Messi i cinque birilli nel mezzo al biliardo sopra i loro segni, i giuocatori estraggono dalla borsa il numero d'ordine. Dopo questo, ne estraggono un altro da una seconda borsa

che ne contiene venti, e il quale conservano senza palesarlo.

È però necessario notare che i birilli non hanno qui il solito valore. Quello di mezzo conta sempre cinque; gli altri uno, due, tre, quattro. Perciò si suol numerarli con pietra da sarti, in sul panno. È preferibile peraltro aver birilli appositi (fig. 148) a testa piana, e quivi numerati uno, due,

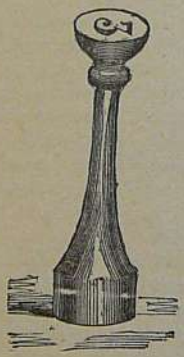


Fig. 148.

tre, quattro, cinque. Si colloca il cinque nel mezzo, e gli altri di guisa che la somma dei tre birilli dia dieci per ogni lato. E precisamente così:

2
1 5 4
3

Il giuoco consiste nel fare esattamente trentun punto, compreso il numero che ognuno ha avuto in sorte. Il primo che fa trentun punto, fa bazzica, e vince la posta che ciascun giuocatore avrà versato da principio.

Chi, col numero che ha in tasca, fa tanti punti da oltrepassare il trentuno, lo dichiarerà, deponendo la stecca e cessando di giuocare.

Si giuoca con birilli, due palle e pallino, e si collocano senza acchito, come nel giuoco precedente.

Ma in questo giuoco tutti i punti fatti son buoni, e vengono segnati su apposita tabella a ciascun giuocatore. Basta che prima di far punti sia colpita la palla avversaria. Così saranno buoni i birilli buttati giù dalla palla propria, le bilie fatte con la propria, e il valore dei punti è, a parte i birilli, come nei due giuochi precedenti. Atterrando birilli o facendo bilie prima di prender palla, non porta alcuna conseguenza; è come non si avesse tirato.

Andando in bilia una palla qualunque, il successivo giuocatore ha palla in mano. Andandovi il pallino, si colloca al proprio posto subito: andandovi le due palle, l'una di esse si colloca al posto, l'altra resta in mano al giuocatore successivo.

Può vincere, anche senza giungere al trentuno, il superstite, quando tutti gli altri giuocatori fossero morti.

Buttando giù i quattro birilli laterali, lasciando ritto solo quello di mezzo, si fa bazzicotto o trentuno reale.

Carolina o Carambolo russo. Si giuoca con cinque palle: due bianche, una rossa, una bleu e una gialla che dicesi *Carolina*.

Oltre alle regole generali già citate per il giuoco dei birilli, sono da osservarsi le seguenti:

Chiamasi *Casa* la parte inferiore del biliardo, quella da cui si fa l'acchito, limitata dalla sponda corta, fino ad una linea che s'immagina tracciata parallelamente alla sponda, e che divide in due la parte del biliardo compresa fra i birilli e la sponda stessa.

Il primo giuocatore acchita la propria palla con la stecca, oltrepassando le altre tre che sono situate sul biliardo in appositi segni, cioè: la gialla sul segno prossimo alla sponda dell'acchito, la bleu fra detta sponda e i birilli, la rossa fra i birilli e la sponda superiore. L'altro giuocatore, dopo aver situata la propria palla dove vuole, ma sempre dentro i limiti della casa, tira sulla palla avversaria, cercando di fare o caramboli con la propria, o birilli e bilie con le altre palle. Se fa punti buoni seguita il giuoco fino a che non si perde o non segna alcun punto: allora subentra l'altro, nelle stesse condizioni.

Ogni carambolo vale due punti.

Bilie e birilli con la bianca valgono quanto nel giuoco dei birilli, ad eccezione dell'ometto di mezzo, che vale dieci punti, se cade solo.

Bilie e birilli fatti con la bleu, valgono quattro punti ciascuno; quello di mezzo, solo, venti punti.

Bilie e birilli con la rossa, valgono tre punti; quello di mezzo, quindici.

Le bilie fatte con la gialla valgono sei punti; con la differenza, che se sono fatte in una delle buche sugli angoli, i punti sono cattivi e vengono segnati a favore dell'avversario; se sono fatte nelle buche di mezzo sono buoni, e si segnano in favore di chi giuoca.

I birilli fatti con la gialla valgono sei punti ciascuno; il birillo di mezzo, se cade solo, vale trenta punti. Avvertasi però, che se la gialla, dopo fatti dei punti, va a cadere in una bilia degli angoli, i punti fatti vanno segnati tutti a favore dell'avversario.

Le palle colorate cadute in bilia si rimettono nei punti segnati per ciascuna.

Il giuocatore che ha palla in mano non può tirare che alle palle che sono fuori di casa; se tutte fossero dentro, egli non può far giuoco altro che battendo prima una delle sponde in un punto fuori casa.

Se il giuocatore nell'acchitarsi tocca una palla colorata, perde un punto o si riacchita, a piacere dell'avversario.

La Carolina si giuoca per il solito in due o quattro al più. Si fanno partite di cento, duecento e anche di cinquecento punti.

Carambolo, o giuoco alla francese. Si chiama così perchè è il più usitato in Francia. Si giuoca in due, sopra un biliardo senza bilie, con tre palle, due bianche e una rossa. Il giuocatore non ha altra mira che quella di far carambolo con la propria palla sulle altre due; e facendolo, segna un punto e seguita a giuocare fino a che mancherà di prender palla, o non farà carambolo. Allora entra in giuoco l'avversario. Non prendendo palla, o per qualunque altra ragione, non si perdono punti.

Cominciando il giuoco, si dispongono due palle, l'una rossa e l'altra bianca; la prima sul segno vicino all'alto del biliardo, la seconda sul segno vicino al basso, entrambe sulla linea mediana. Quegli cui tocca in sorte o col solito modo (n.° 3 regole comuni) batte sulla rossa. Nei tiri successivi può battere su qualunque delle due palle, avversaria o rossa.

Appunto perchè questo giuoco è così semplice, basato sopra una gran giustezza d'occhio, è il giuoco dei provetti.

Naturalmente si stabilisce fra i giuocatori a quanti punti la partita dovrà esser vinta.

Dandosi il caso che due palle restino a contatto, si dispongono nuovamente le palle come in sul principio del giuoco, e quegli che ha il tiro batte sulla rossa dal basso.

Il *Carambolo all' italiana* si giuoca similmente al precedente, ma su biliardo con bilie, e le bilie buone o cattive sono conteggiate come al solito; e qui anche il non prender palla, far balzare la palla fuori ecc., fa segnar punti all'avversario.

Si osservi però che se si manda in bilia l'altrui palla, l'avversario tira con palla in mano; se si manda la propria o la rossa, si torna a disporre le palle come da principio, e chi ha il tiro batte, al solito, la rossa.

Posta al sessantuno. Si pongono dieci birilli allineati in due file ad angolo, contro la buca di angolo situata sulla destra del basso onde si giuoca. Sotto ciascun birillo o ometto, è segnato col gessetto un numero progressivo dall'uno al dieci. Si giuoca con una palla tirata con la mano, ma contro la mattonella di destra, in modo, che vada a colpire le tre mattonelle, poi venga di rinterzo contro i birilli. I birilli atterrati sono punti fatti secondo il numero che hanno, e la palla andando in bilia, aggiunge quattro. Ordinariamente si giuoca come la bazzica, col numero in tasca, fino al trentuno precisi.

La Dama.

Tutti i giuochi impegnano vivamente l'uomo, o per l'onore di riportare vittoria, o per l'interesse del premio a vincere.

Il giuoco della Dama e degli Scacchi, sono quelli che più d'ogni altro hanno gran possa ad accendere nell'animo dei giuocatori quella nobile gara, che talvolta un eccesso di amor proprio li trasporta alla dimenticanza di ciò che le leggi del giuoco prescrivono, o ad affacciare studiate ed assurde interpretazioni, per farsi strada a quella ragione che non hanno. Ed ecco la necessità che la legge di questo giuoco si estenda a prevedere tutti i possibili casi; ed ecco il bisogno di dilungarsi, scrivendo in molti e minuti particolari.

Le seguenti regole insomma, non essendo altro che la più esatta e scrupolosa raccolta delle migliori e più antiche consuetudini; non essendo che tutto quello che viene praticato dai migliori e più saggi giuocatori di Dama, perchè da essi creduto più conforme alla natura del giuoco; non essendo infine, che il consenso unanime, anzi la voce stessa di tutti quei saggi dilettanti di questo piacevole e nobile divertimento, che amano la rigorosa rettitudine del giuoco, perchè appunto da quella nasce non solo la giustizia, ma ben anche la vera bellezza del giuoco stesso, e quindi il maggior diletto. Così, se tutti i giuocatori di Dama, finora ignari delle vere regole del giuoco, si uniformeranno alla disposizione della medesima, ci lusinghiamo di dovere incontrare il loro gradimento.

Scacchiere. 1. Il giuoco della Dama s' esercita sopra un piano quadrato, diviso in sessantaquattro piccoli spazi, similmente quadrati, tutti eguali fra loro, metà bianchi e l' altra metà neri, regolarmente disposti, conosciuto col nome di *Scacchiere*, o di *Dama*. Si fa uso del primo nome, poichè il secondo si confonde con un pezzo che porta lo stesso nome, come vedremo al numero 17.

2. I piccoli spazi quadrati dello scacchiere, da alcuni sono chiamati *scacchi*, e da altri *caselle*. Ma siccome il primo nome si confonde con quello che la consuetudine ha già dato alla combinazione di alcune di esse, come sarà indicato al numero 7, si chiameranno *caselle bianche* e *caselle nere*.

3. Un' estensione troppo grande dello scacchiere, impedisce di potere a colpo d' occhio e con facilità rilevare tutte le combinazioni del giuoco, come in uno troppo angusto nasce confusione. Quindi fa d' uopo che esso sia nè troppo grande, nè troppo piccolo.

Pedine. 4. Il giuoco si fa con ventiquattro piccoli pezzi comunemente di legno, piani dai due opposti lati e tondi all' intorno, abbastanza conosciuti col nome di *pedine*. Queste devono essere metà di un colore e metà di un altro. Ognuno è libero di dare quel colore che gli aggrada, non tanto alle caselle dello scacchiere che alle pedine. Il colore è indifferente per il giuoco; solo è necessario che siano di facile distinzione le une dalle altre.

Noi useremo di chiamarle bianche e nere a seconda del generale costume e per dimostrare quanto importi che i colori sieno distinti, per il facile e pronto esercizio del giuoco.

E necessario inoltre, a scanso di confusione che siano tutte perfettamente uniformi, e che il loro diametro sia proporzionato all'estensione delle caselle; il più comodo a ben giuocare, è quello di quattro quinti della larghezza di ciascuna casella; e la loro altezza, di un quarto del proprio diametro.

GIUOCATORI, E APPARECCHIO DEL GIUOCO. 5. Da due sole persone si fa il giuoco della Dama. Questi seduti a un ta-

Modello dello scacchiere.

1		2		3		4	
	5		6		7		8
9		10		11		12	
	13		14		15		16
17		18		19		20	
	21		22		23		24
25		26		27		28	
	29		30		31		32

FIG. 149.

volino, sopra del quale postovi lo scacchiere, lo dispongono nel punto più comodo ad ambedue, ma che un lato del quadrato resti in faccia ad uno di essi, e l'opposto lato in faccia all'altro, e con quell'ordine spiegato al numero seguente.

6. Sulle caselle di un solo colore si fa il giuoco, ossia sopra trentadue caselle, come si osserva nella fig. 149, model-

lo dello scacchiere. La scelta del colore è indifferente. Faremo uso delle nere, poichè questo è il sistema più comune. In questo caso è necessario che lo scacchiere sia voltato in guisa, che la linea diagonale più lunga delle caselle che è formata di otto di esse, e che è quella le di cui estremità sono marcate coi numeri 1, 32 (fig. 149), resti a destra di ciascun giuocatore. Come da questo stesso lato dovrebbe ritrovarsi la linea diagonale più lunga delle caselle bianche, formata essa pure di otto di esse, qualora su quelle si volesse fare il giuoco.

7. Ciascuna delle due caselle, che costituiscono le due estremità della linea di cui all'antecedente numero, e precisamente quelle marcate 1, 32 (fig. 149) viene indicata col vocabolo *buco*, mediante la sua angusta posizione; come pure la combinazione delle due caselle, che formano l'estremità delle due linee diagonali, ma parallele fra loro, formate ciascuna di sette caselle, e che mediante la stessa posizione dello scacchiere, restano a sinistra di ciascun giuocatore, ciascuna delle stesse combinazioni delle due caselle, e che sono le marcate 4 e 8 le une, e 25 e 29 le altre (fig. 149), viene indicata col vocabolo *scacco*.

8. Ciascun giuocatore prende le dodici pedine di un solo colore, e ne pone una per ogni casella nera, riempiendo soltanto dodici caselle nere più prossime a se stesso, cioè dall'1 al 12 per l'uno, e dal 21 al 32 per l'altro (fig. 149), in modo, che poste le pedine da ambi i lati, in faccia le une alle altre, restino divise le loro fronti dai due ordini medi di caselle vuote, e precisamente quelle dal 13 al 20 inclusive (fig. 150).

Movimento delle pedine. 9. Il passaggio di una pedina da una casella all'altra fatto con tutte le regole del giuoco, chiamasi *mossa*, o *tratto*.

10. Le pedine si muovono dai respettivi giuocatori, spingendole sempre da una casella all'altra in via diagonale, tanto a destra che a sinistra, sempre in avanti, cioè verso l'avversario. Esse non fanno mai cammino retrogrado, dalla linea trasversale in cui sono poste.

Le pedine situate nelle caselle marcate coi numeri, devono essere spinte in quelle dei numeri maggiori, e viceversa le altre.

Non possono fare che un solo passo alla volta, cioè da una casella all'altra, a cui sono a contatto, fuori dei casi di prendere, come diremo al numero 31 e seguenti.

11. Non può muoversi alcuna pedina, se la casella non è a contatto di altra casella vuota, cioè non occupata da altra pedina, fuori del caso di prendere, come diremo a suo luogo.

12. Le mosse si fanno da ciascun giuocatore una sola per volta, cioè uno dopo l'altro, muovendo una sola pedina.

13. Ciascun giuocatore non può muovere che le sole sue pedine. Sono soltanto sue tutte quelle di quel dato colore, colle quali egli ha cominciato il giuoco che va facendo.

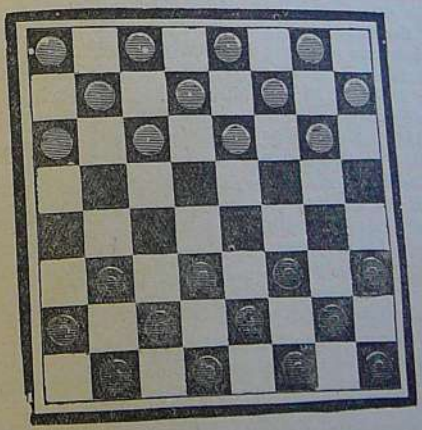


Fig. 150.

14. Il giuocare sempre colle pedine di un solo colore, rende vizioso e meno franco il giuocatore; e talvolta può esser di maggior vantaggio a qualche giuocatore, per essere egli più abituato ed esperto a giuocare con un solo colore, a danno dell'avversario.

Quindi è necessario che in ciascun giuoco i giuocatori si cambino rispettivamente le pedine Nessuno può opporvisi.

15. Il giuocatore a cui spetta di fare la mossa, può muovere tra le sue pedine quella che più gli aggrada, dentro però le prescritte regole, e salvo i casi che in appresso saranno indicati.

16. Quando un giuocatore ha fatto la mossa che gli spetta, l'altro non può ricusare di fare la sua.

Dame e loro movimento. 17. Nel principio, come in tutto il corso del giuoco, le pedine non variano mai nome nè attributi, ma subito che úna o più di esse, sono giunte in una delle quattro caselle nere dell'ultimo ordine di esse, cioè in quelle più prossime all'avversario, prendono il nome di *Dame*, e si contrassegnano con soprapporvi una pedina dello stesso colore, onde ella viene formata con due pedine.

Per meglio spiegarsi, le pedine che in principio di giuoco occupano le caselle dei numeri minori, divengono Dame quando sono giunte in una delle caselle marcate coi numeri 29, 30, 31, 32; e le altre dei numeri maggiori, quando sono giunte in una casella marcata 1, 2, 3, 4 (fig. 149).

18. Ambedue i giuocatori possono contrassegnare le Dame. L'obbligo è dell'avversario.

Cosicchè, quando una pedina è giunta al punto di essere Dama, ancorchè non sia stata per anco contrassegnata, al momento che ha il diritto di esser mossa, acquista il carattere, e gli attributi della Dama.

19. Il diritto di esser mossa una Dama non lo ha che dopo che l'avversario ha effettuata la prima mossa, dopo che questa è divenuta Dama.

20. Se una pedina è contrassegnata per Dama prima di giungere nella casella ove giungendovi di fatto diverrebbe Dama, se ciò è avvenuto per parte del giuocatore avversario, è divenuta Dama, qualora il giuocatore a cui appartiene la pedina, esercita, anche per una volta, il diritto della Dama con quella. Egli può rinunziarvi volendo, ma innanzi di muoverla come Dama; e in tal caso gli toglie il contrassegno, e seguita ad essere pedina. Se ciò avviene per parte di quello a cui appartiene la pedina, l'avversario ha il diritto o di togliergli il contrassegno e lasciarla libera pedina, o di toglierla dallo scacchiere, come non più appartenente al giuoco.

21. Le Dame sono sottoposte alle stesse leggi delle pedine, tanto separatamente, che promiscuamente con esse. Onde è comune alle Dame il disposto dei numeri 9 e seguenti riguardanti il movimento delle pedine, colla sola ec-

cezione, che esse Dame hanno libero il corso tanto in avanti che indietro.

Pezzi. 22. A maggior brevità, e a scanso di equivoci, per indicare indistintamente le pedine e le Dame, si fa uso del vocabolo *pezzo*, e quando si vuole indicare le pedine e le Dame distintamente, si chiamano coi loro propri nomi.

Diritto di muovere il primo. 23. Al principio della partita, se i giuocatori non convengono fra di loro chi di essi deve avere la preferenza d'incominciare il giuoco, cioè di muovere il primo la prima pedina, la sorte decide.

Uno di essi prende due pedine, una bianca e una nera, e fuori della vista dell'avversario se ne pone a suo piacere una per mano, e chiuse ambedue a pugno, le presenta all'avversario stesso, che ne elegge una; se l'eletta mano contiene la pedina del colore da esso prescelto per il giuoco da incominciare, sta ad esso la preferenza: in caso diverso, spetta all'altro.

24. Nei giuochi consecutivi, mancando come sopra la convenzione, la preferenza spetta sempre a chi è restato vincitore del giuoco precedente. E se in uno o più giuochi antecedenti nessuno è restato vincitore, la preferenza si mantiene sempre a favore dello stesso.

25. Nel caso poi che i giuocatori convengano che il diritto di muovere il primo sia a vicenda, cioè in un giuoco per ciascheduno, allora devono esser fatti tanti giuochi, che la preferenza sia goduta tanto dall'uno che dall'altro, a meno che il giuocatore a cui spetta la preferenza, vi rinunzi per cessare di giuocare.

Aperture dei giuochi. 26. Il giuocatore a cui spetta di dar principio al giuoco, muove una delle proprie pedine, e subito che l'altro ha risposto colla mossa che gli spetta, il giuoco è incominciato. Quello che fra i giuocatori renunzia di proseguire il giuoco, cade nella pena contemplata al numero 52.

Tocca e mossa. 27. S'è detto al numero 9 che il materiale passaggio di un pezzo da una casella all'altra, ove possa essere collocato, costituisce la mossa fatta. Ciò non ostante, quando un giuocatore a cui spetta di fare la mossa ha semplicemete toccato colla propria mano un pezzo, che sia in posizione di potersi muovere, l'avversario può dichiarare mossa fatta, e allora quel pezzo deve esser mosso pel primo.

Se egli ne ha toccato più di uno, spetta all'avversario a decidere quale di essi pezzi deve esser mosso.

In questi casi la mossa sarà diretta a piacere del giuocatore costretto, sempre che l'effettui dentro le regole del giuoco.

28. Se il giuocatore a cui spetta di fare la mossa, spinge un pezzo, toccando con esso anche una piccola parte di una casella, ove possa essere collocato, l'avversario può dichiarare mossa fatta, e in questo caso il pezzo deve essere collocato in quella casella.

Se ciò accade con più pezzi, spetta all'avversario stesso a decidere con quale di essi pezzi deve farsi la mossa, in quella casella rispettivamente toccata; come pure se un solo pezzo ha toccato più caselle, in ciascuna delle quali può essere collocato, spetta sempre all'avversario a decidere in quali di quelle caselle deve essere spinto quel pezzo.

29. Si perde il diritto di dichiarare mossa fatta soltanto, e subito che il giuocatore a cui spetta di fare la mossa l'ha già in qualunque altro modo effettuata, e l'altro a cui appartiene il diritto, ha risposto colla propria mossa.

30. Siccome può accadere che i pezzi esistenti sullo scacchiere, giuoco facendo, abbisognino di essere esattamente accomodati nelle loro rispettive caselle, quel giuocatore che gli vuole accomodare, o siano propri o avversari i pezzi, innanzi di toccarli deve avvertire con la parola *accomodo*, altrimenti incorre nelle pene volute dai numeri 27, 28, 52, 53, 54, a seconda dei respettivi casi.

Prendere. 31. Quando un pezzo di un colore trovasi a contatto in linea diagonale con altro avversario, dietro del quale trovasi una casella vuota nella stessa linea, il primo accavalca il secondo, e si posa nella casella vuota; il così detto pezzo accavalcato vien levato fuori del giuoco come prigioniero, ed è ciò che dicesi *prendere*, e da alcuni, male a proposito, *mangiare*.

Il prendere vale per una mossa.

Il pezzo che trovasi nello stato di prendere, innanzi che effettui la presa chiamasi *pezzo in posizione di prendere;* e quello in istato di essere preso, appellasi *pezzo in preda*.

32. Le pedine non prendono che le sole pedine; e le Dame prendono tanto le pedine che le Dame avversarie indistintamente.

33. Un solo pezzo, in una sola mossa può prendere uno o più pezzi, dentro le regole nei due precedenti numeri sta-

bilite, purchè essi siano tutti disposti come il primo, cioè, che al di là della casella vuota, ove si disse di potervi posare il pezzo accavalcante, si trovi sempre in linea diagonale un secondo pezzo avversario, dietro del quale vi sia una seconda casella vuota, onde accavalcando anche questo secondo pezzo avversario vi si possa posare il pezzo accavalcante, e così il terzo, il quarto ec., avvertendo però, che la linea diagonale per la presa di ciascun pezzo, si misura sempre dalla casella ove trovasi il pezzo in posizione di prendere, sino all'altra posta al di là del pezzo in preda, onde viene formata con tre caselle. E così si può prendere in una sola mossa, non tanto in una sola lunga linea, che in tante piccole di esse, in direzioni diverse, ma successivamente unite fra loro.

34. Una pedina con una sola mossa non può prendere più di tre pedine avversarie, poichè non può combinarsi un maggior numero di esse in posizione di esser prese.

Possono le Dame prendere sino a nove pezzi, pel diritto di poter percorrere lo scacchiere tanto in avanti che indietro.

35. Il giuocatore a cui spetta di fare la mossa, e che uno dei suoi pezzi sia in posizione di prendere, per la mossa che egli è obbligato a fare, deve effettuare la presa in tutto il numero dei pezzi, che trovansi in posizione di esser presi da quello; salvo il caso che una pedina appena fattasi Dama deve posarsi in quella stessa casella dove s'è fatta Dama, ancorchè si trovi in posizione di prendere qualche pezzo all'avversario, non potendo muoversi fino a che l'avversario stesso non ha fatto la mossa che gli spetta, poichè soltanto allora acquista il carattere e gli attributi della Dama e il diritto di essere mossa (numeri 18 e 19).

36. Se in un tempo stesso, due o più pezzi di un colore sono in posizione di prendere un vario numero di pezzi avversari per ciascheduno, ma di eguale valore, la presa deve effettuarsi con quel pezzo che ne può prendere il numero maggiore.

37. Se in un tempo stesso una o più pedine e una o più Dame di eguale colore, sono tutte in posizione di prendere un numero eguale di pedine ciascuna, la presa si deve effettuare colla Dama.

38. Se in un tempo stesso due o più pedine si trovano in posizione di prendere ciascuna un egual numero di pedine avversarie, il giuocatore a cui spetta di fare la mossa

con quelle, può prendere con quella pedina che più gli aggrada.

Lo stesso è, se due o più Dame trovansi nello stesso caso, di dover prendere ciascuna un numero eguale di pezzi, può prendere con quella Dama che più gli piace.

Salvo il caso che da un lato vi siano pedine, e dall'altro una o più Dame, la Dama prenditora deve prendere dal lato delle Dame, perchè è regola generale e costante di dovere sempre prendere il maggiore, e non il minor valore; ciò serva per tutti i casi di dover prendere.

Buffare. 39. Se un giuocatore allorquando deve prendere, non effettua la presa, o non l'effettua interamente conforme le regole del giuoco, l'avversario s'impadronisce del pezzo col quale dovevasi prendere, levandolo dallo scacchiere come prigioniero, ed è ciò che dicesi *buffare*, e da alcuni *soffiare*.

40. Se un giuocatore invece di prendere fa una mossa semplice, l'avversario gli buffa il pezzo col quale doveva prendere, e la fatta mossa semplice ha tutto il suo effetto.

41. Il giuocatore, cui spetta di prendere più pezzi, non può lasciare libero il pezzo prenditore fino a che non ha percorso tutto il tratto pel quale deve prendere. Accennerà soltanto con quello ciascuna casella che dà luogo alla presa, e lo poserà soltanto nell'ultima di esse, cioè in quella posta al di là dell'ultimo pezzo da prendere.

Se egli lo lascia libero in altra casella, quest'atto dimostra mossa fatta, e la presa è imperfetta. Essa porta tutto l'effetto in quanto ai pezzi accavalcati, e l'avversario gli buffa il pezzo che non ha compìto la presa.

Il movimento di un tal pezzo si ritiene per mossa fatta.

42. Se il giuocatore è in istato di prendere con due o più pezzi un vario numero di essi avversari per ciascheduno, e prende il numero minore, l'avversario gli buffa il pezzo col quale doveva prendere il numero maggiore, e la presa minore ha tutto il suo effetto.

43. Se il giuocatore che è in istato di poter prendere con una o più pedine da un lato e con una o più Dame dall'altro, ma con ciascun pezzo un numero eguale, e prende con una pedina, l'avversario gli buffa la Dama, se è unica, e quella che più gli aggrada se sono due o più in posizione di prendere, e la presa della pedina ha tutto il suo effetto.

44. In tutti i casi l'avversario può renunziare al diritto

di buffare, e può obbligare, volendo, il giuocatore che non ha effettuato la presa conforme le regole del giuoco, o rimettere nelle rispettive caselle i pezzi presi e di ritornare indietro col pezzo prenditore, o della fatta mossa semplice, e di fare la presa conforme le regole del giuoco. Può risolversi a questo, fino a che egli non ha risposto colla mossa che gli spetta.

45. Anche tutto ciò che ha rapporto al prendere e al buffare, è comune il disposto dei numeri 27, 28, 30, 52, 53, e 54.

Mosse false. 46. Se un giuocatore a cui spetta di fare la mossa, l'effettua in una casella vuota, fuori della linea per la quale è permesso di percorrere alla qualità del pezzo stesso, egli ha fatto mossa falsa.

47. Se egli nel fare una mossa regolare, spinge il proprio pezzo oltre i confini della casella ove deve essere collocato, in modo che anche una sola terza parte del pezzo occupa la casella ove potrebbe essere collocato con una seconda mossa, egli ha fatto mossa falsa.

48. Se un giuocatore a cui spetta di fare la mossa, prende con un pezzo uno o più pezzi all'avversario che non possono essere presi, o per la loro qualità, o per la loro posizione, la presa non ha nessuno effetto, e ha fatto mossa falsa.

49. Nei casi di mossa falsa, sta all'arbitrio dell'avversario, o di volere che il pezzo sia rimesso al proprio posto, e che sia fatto la mossa conforme le regole del giuoco, e di buffare il pezzo; ed in tal caso il movimento di un tal pezzo, benchè buffato, si ritiene per mossa fatta.

Vincita semplice. 50. Quel giuocatore che ha perduti tutti i suoi pezzi, mediante la presa, o in altro modo perduti, o che gli ha ridotti in posizione che muovendosi sono costretti a farsi prendere, o che trovansi in istato da non potersi altrimenti muovere, egli ha perduto, e l'altro ha vinto il giuoco.

51. Il giuocatore che perde il giuoco senza di aver fatto per lo meno una Dama, perde il giuoco doppio, che vale per due giuochi. anche nel caso che il vincitore non sia giunto per sua parte a fare Dama.

Questo è ciò che chiamasi *cappotto*, e da alcuni è detto *giuoco marcio*.

Giuoco dato per vinto. 52. Se un giuocatore rinunzia di proseguire il giuoco in qualunque stato esso sia; o ri-

muove dalle proprie caselle uno o più pezzi dell'avversario, o se uno o più gliene aggiunge; come pure se egli ne aggiunge o ne leva dei suoi propri, o li rimuove dalle proprie caselle, ancorchè faccia una mossa regolare, ma in un tempo che non ha il diritto di muovere; o spingendo il pezzo rimuove dal suo posto uno o più pezzi tanto propri che dell'avversario; e infine, se egli produce qualunque siasi confusione nel giuoco, o agisce contro il disposto dei numeri 12, 16, 26, il giuoco stesso è col fatto dichiarato *dato per vinto* all'avversario.

53. Ciascun giuocatore subito che ha fatto la mossa che gli spetta, deve ritirare la mano dallo scacchiere, e non deve ritenervela che per quel momento soltanto e per quel dato tempo sufficiente a fare la mossa, o di accomodare le pedine nel modo prescritto al n.° 30; onde lo scacchiere resti sempre libero in tutta la sua estensione, alla vista di ambedue i giuocatori, il tutto sotto pena di essere dichiarato il giuoco alterato, e per ciò dato per vinto.

54. Il giuoco dato per vinto in tutti i casi contemplati nei precedenti numeri è giuoco semplice, se il giuocatore che ha dato il giuoco per vinto è giunto a fare almeno una Dama; in caso diverso è cappotto, come al numero 51.

Patta. 55. Giuoco facendo, se un giuocatore resta coi propri pezzi in certe date posizioni in cui uno o più di essi possono liberamente muoversi, senza che vi possa essere il caso di essere costretti dall'avversario a farseli prendere, il giuoco non è vinto da alcuno, ed è ciò che chiamasi *patta* o *pace*, e da alcuni *tavola*.

56. Se ambedui i giuocatori non convengono nella patta e che uno di essi voglia seguitare il giuoco, egli è obbligato a vincerlo dentro cinquanta mosse sue proprie, contando da quella dopo che l'altro ha dichiarato patta. Se egli lo perde, la vincita è buona per l'avversario, nonostante che abbia dichiarato patta.

57. Se nel corso delle cinquanta mosse il giuocatore che ha dichiarato patta, credesse di aver migliorato condizioni, può seguitare il giuoco fino ad altre cinquanta mosse, contando da quella dopo che l'altro avrà egli pure dichiarato patta.

58. Variando il numero dei pezzi mediante la perdita di uno o più di essi, o di qualche baratto; o variando la qualità col cangiamento di qualche pedina in Dama, dentro le prescritte cinquanta mosse, non ha più effetto la prescrizio-

ne stessa, ma avrà una nuova epoca dal momento che sarà nuovamente dichiarato patta.

Giuoco a monte. 59. In qualunque tempo o circostanza di giuoco, se i giuocatori convengono di porre in confusione i pezzi tuttora agenti sullo scacchiere; o uno di essi comincia a confonderli, o commette alcuna delle mancanze contemplate nei numeri riguardanti le mosse false e il giuoco dato per vinto; e l'altro giuocatore risponde col fare lo stesso, il giuoco non ha alcun effetto, e chiamasi *giuoco a monte*.

60. Il giuoco a monte si ritiene come non fatto, e perciò esso non fa numero nel caso di convenzione di effettuare un dato numero di giuochi.

Disposizioni generali. 61. La posizione di una Dama in mezzo a pezzi avversari, che siano in istato da non potersi liberare da esser presi da quella, per lo meno uno di essi, viene indicata col vocabolo *occhiale*.

62. Sdamare indica muovere una o più delle quattro pedine dalla loro prima posizione della linea trasversale, o rango più prossimo al giuocatore, e cioè quelle caselle marcate da un lato coi numeri 1, 2, 3, 4, e dall'altro 29, 30, 31, 32 (fig. 149).

63. Avere la mossa, che a senso del n.° 9 sarebbe lo stesso che dire di avere il tratto, v'è il caso in cui comunemente, e per sola brevità di linguaggio, viene usata questa espressione per indicare l'avere la mossa vantaggiosa; quella cioè da effettuarsi da quel pezzo in posizione, che incalzando i pezzi avversari, li costringe o a farsi prendere, o a refugiarsi in posizione o sicura o meno pericolosa; non meno che quella, in caso opposto, di un pezzo in posizione da poter liberamente scansare l'offesa di uno o più pezzi avversari.

Ma una tale espressione non viene usata che nella sola circostanza di dovere indicare questo vantaggio.

64. Trasportando i pezzi da una casella all'altra per fare la mossa, ciascuno di essi va posto esattamente nel mezzo della casella ove deve essere collocato.

Il difetto di questa necessaria esattezza, siccome può produrre qualche ostacolo al giuocatore avversario, rendendogli meno facile il modo di calcolare, è impulitezza di giuoco per parte di chi ha commesso l'inesattezza, e può esser costretto all'emenda, salvo il disposto dei numeri riguardanti le mosse false, che devono avere il loro intiero

effetto nei casi rispettivi; poichè essi trattano di un eccesso vizioso del difetto.

65. Le convenzioni particolari non possono alterare sostanzialmente il regolare andamento del giuoco senza danno della bellezza del giuoco stesso. Qualora si vogliono, esse non devono avere effetto che in quei soli casi e circostanze comprese nella convenzione medesima.

66. Le convenzioni particolari in cui non v'è espresso nè tempo, nè circostanza, non hanno effetto che dal momento che sono state stabilite, a tutto il tempo ed il numero dei giuochi compresi in una sola seduta, o sia partita.

67. La tolleranza di qualche trasgressione alle presenti regole non vale che per quella sola circostanza in cui è stata espressamente tollerata, onde non costituisce convenzione da poterne commettere altre in seguito dallo stesso giuocatore, nè dà diritto all'altro di commetterne nè simili, nè diverse in compenso.

68. Quando non v'è convenzione che determini il numero dei giuochi da farsi in una partita, ciascun giuocatore può cessare di giuocare al termine di ciascun giuoco, qualunque sia stato il di lui esito.

69. Quelle disposizioni nelle presenti regole, la di cui inosservanza può produrre un danno reale, e che non v'è espressa alcuna pena speciale, cadono sotto la categoria di quelle ove è la perdita del giuoco.

Dei partiti. 70. Quando un giuocatore, mediante una particolare convenzione concede qualunque siasi vantaggio, o privilegio all'altro, derogando alle leggi del giuoco, dicesi *dar partito*.

71. I partiti sono reali, o relativi.

I primi sono quelli, quando un giuocatore accorda all'altro il diritto di giuocare con qualche cambiamento o modificazione al rigore delle leggi del giuoco, e sostanzialmente vantaggiosi a chi riceve il partito.

I secondi sono quando un giuoco vien fatto con certe date condizioni, materialmente eguali per ambi i giuocatori, ma che divengono vantaggiose per uno solo di essi, per essere egli più dell'altro in quelle esercitato.

72. I partiti reali più comuni, sono:

1.° La patta, o sia, che il giuoco patta sia vinto per quello che riceve il partito.

2.° Ricevere una o più pedine, cioè di giuocare col-

l'intiero numero delle dodici pedine, e quello che dà il partito giuocare con quel numero minore di pedine che dà in partito.

3.° Ricevere una o più Dame, cioè d'incominciare il giuoco con una o più Dame l'uno, e l'altro che dà il partito colle sole dodici pedine.

73. I partiti relativi più comuni sono:

1.° Di giuocare con sole undici, o dieci, ed anche meno pedine per ciascheduno.

2.° Di giuocare con più o meno Dame, fino dal principio ambi i giuocatori, ma con egual numero, ed in eguali posizioni.

3.° Il vinciperdi, cioè, giuocando coll'osservanza delle regole ordinarie del giuoco, quello che resta perditore ha vinto il giuoco.

74. Quando è dato il partito di una o più pedine senza indicare la qualità, s'intende di quelle esistenti nelle caselle del primo rango, dette comunemente d'avanti, e da levarsi da quelle caselle che fa più comodo a chi dà il partito.

75. Quando vien dato in partito una o più Dame, senza espressa menzione delle caselle ove devono essere collocate, si pongono nell'ultimo rango, detto comunemente di dietro, e in quelle caselle ove fa più comodo a chi dà il partito.

76. Quando accade il partito delle Dame, queste si contrassegnano con altrettante di quelle dodici pedine, che fanno parte dell'apparecchio del giuoco, e appartenenti a chi riceve il partito; per cui quello che riceve il partito giuoca con tanti pezzi di meno, quante sono le Dame che riceve in partito.

77. Quando non v'è convenzione in contrario, le pedine per cuoprire le Dame in qualunque casella che sono date, si levano da quell'ordine e da quelle caselle che fa più comodo a chi dà il partito.

78. Siccome accade talvolta di dare una mezza patta, o una mezza pedina, o una mezza Dama, che è lo stesso che di fare due giuochi, che uno di essi colla patta, o colla pedina, o colla Dama, e nell'altro di non dare alcun partito, o di darlo minore; in ciascuno di questi casi, chi riceve il partito non può ricusare di fare tanti giuochi col partito, e altrettanti senza partito o col minore.

79. Siccome non si possono prevedere tutti i partiti

BIBLIOTECA CIVICA PISTOIA

che l'altrui capriccio può immaginare, per cui non si può fare menzione di tutti.

Qualunque siasi il partito proposto, esso deve essere chiaramente espresso in tutte le sue circostanze. Alla più piccola mancanza, subentra il disposto dei numeri di quest'ultima parte, riguardante i partiti.

80. E generalmente poi, in mancanza di particolare convenzione, libera per ognuno, per tutto ciò che riguarda il contenuto delle presenti regole, se si ama la rettitudine, non meno che di godere il bello di questo nobile e dilettevole giuoco, devesi osservare scrupolosamente tutto quanto abbiamo detto.

Ultime nozioni. Trattandosi dei primi movimenti delle pedine, siccome l'apparecchio del giuoco, mediante la costruzione dello scacchiere, è meno forte dalla parte sinistra, benchè si possa cominciare il giuoco da tutti i lati, pure è cosa prudenziale, specialmente per i principianti, o poco esperti, di dar principio al giuoco stesso col muovere le pedine dal lato destro; e meglio con quelle che occupano la più lunga linea diagonale.

L'oggetto di ciascun giuocatore, muovendo i propri pezzi, è di prenderne il più all'avversario, col minor danno dei propri; o di costringerlo a condurli in certe date posizioni, dalle quali gli sia interdetto il movimento.

Col maggior numero dei pezzi, si può ordire un più forte giuoco, onde è ben fatto di star lontano dal diminuire il numero dei propri, mediante i baratti, che non hanno per oggetto o di rompere qualche forte avversaria tessitura, o d'impedirne il concerto, o di occupare una vantaggiosa posizione.

La forza sta nell'unione, la maggiore nel miglior concerto: dunque per la direzione dei propri pezzi, è necessario di condurli possibilmente uniti, e che uno cooperi all'intenzione dell'altro.

Per arrecare un maggiore e più forte nocumento ad un aggregato, s'attacca ove ha meno forza concentriva; dunque senza indebolire di troppo la parte ove potete essere attaccato con danno, dirigete i vostri pezzi verso la parte più debole dell'avversario.

La massima della maggiore importanza peraltro, è quella d'indagare l'oggetto delle mosse avversarie, onde distruggere colle proprie, i nocivi effetti di quelle.

Siccome le Dame per avere più forza delle pedine, con-

ducono ad una più sollecita e sicura vincita del giuoco, una delle più accorte manovre del giuocatore, consiste nell'aprirsi la strada per giungere il primo a far Dama, e nel tempo stesso d'impedire che l'avversario ne faccia.

Uno dei mezzi ad impedire all'avversario di essere troppo sollecito a far Dama, è di non sdamare che per necessità, o di farlo ove con più difficoltà possono introdursi le pedine avversarie, e con quelle pedine che unicamente possono giovare al proposto giuoco, sia di offesa che di difesa. Lo sdamare colla pedina del buco non può che rare volte essere nocivo, ma spesso può essere utile il movimento di questa pedina in appoggio a molti giuochi ben concertati.

Generalmente una Dama è più forte di due pedine. In alcune circostanze di giuoco, benchè rare, può essere anche più forte di tre, come per esempio, quando essa può liberamente agire contro un buon numero di sole pedine avversarie male concertate. Dunque per essere il primo a far Dama giova talvolta la perdita di una e più pedine.

Nei finali di giuochi l'esito dipende molto dalla mossa vantaggiosa, per cui è necessario conoscere chi ha un tal vantaggio; e non avendolo, quando, e come possa acquistarsi; e quando, e quanto possa essere utile.

Le pecore e il lupo.

(O LE GALLINE E LA VOLPE, O I TOPI E IL GATTO).

Poniamo qui questo giuoco perchè a difetto del vero disegno, tracciato così come lo riportiamo, si può fare anche sulla Dama, e ne indicheremo la maniera.

Frattanto posto che si abbia il tracciato dietro la scacchiera o su un cartone, si collocano venti pecore o pedine

bianche, e un lupo o una pedina nera, come vediamo nella figura 151.

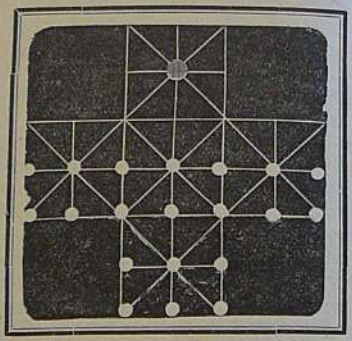


Fig. 151.

Scopo del giuoco è, o di rinchiudere il lupo nella parte superiore in modo che non possa più muoversi, per parte delle pecore; o di passare oltre le pecore, mangiandone quante ne può, e uscir libero nella parte inferiore del giuoco, per parte del lupo.

Regole del giuoco. Le pecore muovono sempre un passo innanzi, o obliquamente, sempre lungo le linee. Il lupo muove ugualmente un passo, lungo le linee, ma indietro o avanti come vuole; e mangia la pecora che egli può saltare, e in qualunque senso.

Sarà quindi cura del giuocatore che ha le pecore di muoverle bene unite, e di lasciare il meno possibile pecore isolate.

Ora ecco come anche con la Dama si può eseguire questo giuoco.

Si collocano dodici pedine bianche e una nera, secondo la fig. 152, e indi, come facilmente si arguisce, le pedine muovono innanzi col movimento che hanno le pedine della Dama, e il lupo muove e mangia come se fosse una Dama vera e propria.

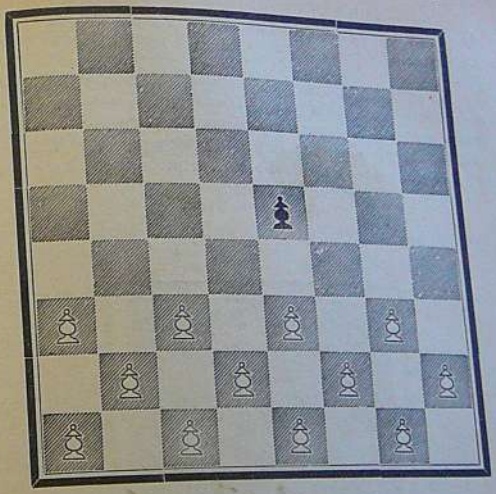


Fig. 152.

La partita è vinta dal giuocatore delle pecore, se il lupo è rinchiuso nell'alto, e dal giuocatore del lupo, se questo passi al disotto delle pecore.

Il filetto.

Dietro ad ogni scacchiera si vede intarsiata o tracciata la figura del filetto (fig. 153). Giuoco semplicissimo, ma al quale pure noi accenneremo brevemente.

Esso si giuoca con nove pedine bianche e nove nere, da due giuocatori, e vince la partita quegli che primo giunge a collocare tre pedine sopra una stessa linea di esso filetto.

Ed ecco come. Ciascuno tiene al principio del giuoco le sue pedine fuori della tavola; uno dei giuocatori colloca prima una pedina sopra uno dei ventiquattro punti della tavola (vantaggio che si fa la prima volta decidere dalla sorte; e le volte successive colloca il primo quegli che perse);

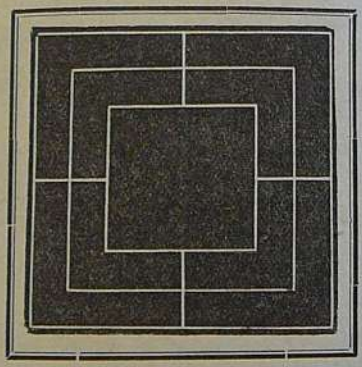


Fig. 153.

indi l'altro giuocatore ne colloca un'altra; poi il primo di nuovo, e via di seguito finchè sieno collocate tutte e nove. In seguito, ciascuno muove alternativamente una pedina di un passo, in qualunque senso, lungo le linee, procurando di *far filetto*, cioè di collocare tre pedine su una linea, e di impedire all'avversario di farlo.

Naturalmente, uno potrebbe far filetto anche prima di aver collocato tutte le pedine, se per svista l'avversario non gli coprisse il terzo punto di un lato su cui quegli avesse già collocato due pedine.

Vi è pure un filetto più semplice, come lo dimostra la

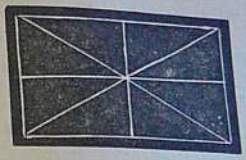


Fig. 154.

fig. 154, e che è giuocato con tre pedine bianche e tre nere, in modo analogo, ma per lo più dai fanciulli.

Il solitario.

L'apparecchio di questo giuoco consiste in una tavoletta nella quale sono praticati o dei fori destinati a ricevere dei piccoli birilli, o molto meglio degli alveoli destinati a ricevere delle pallottole (fig. 155).

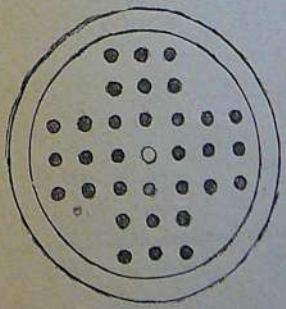


Fig. 155.

Il solitario che si usa comunemente è di trentadue alveoli, ma si giuoca pure con trentasette.

L'alveolo di mezzo, come si scorge nel nostro disegno, è vuoto.

Il meccanismo del giuoco consiste semplicemente nel far passare una pallottola al disopra della sua vicina, non diagonalmente come si usa nel giuoco della Dama, ma seguendo la linea orizzontale o verticale, e togliere la pallottola saltata, in maniera che in ultimo rimanga una pallottola sola.

Il solitario si può eseguire anche sopra un giuoco di Dama, nel seguente modo: Sopra la scacchiera si dispongono le pedine come lo dimostra la fig. 156.

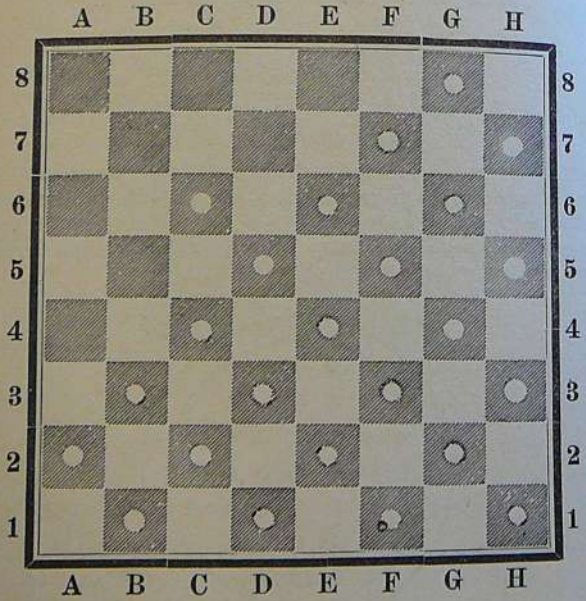


Fig. 156.

Ora la riuscita del giuoco, consiste nel muovere una pedina per volta, diagonalmente, come nel giuoco della Dama, però in qualunque direzione, saltando la pedina vi-

cina e togliendola dalla scacchiera, in maniera che da ultimo non ne rimanga che una sola.

Faremo ora vedere uno dei modi per riuscire a questo, e ci serviremo per indicarlo del sistema tenuto per gli scacchi, a pag. 235 n.° 7.

1. F5-D7	13. G2-E4
2. D7-B5	14. D1-F3
3. C4-A6	15. E4-G2
4. A2-C4	16. H1-F3
5. D3-B5	17. C4-E2
6. A6-C4	18. F1-D3
7. G8-E6	19. E6-C4
8. B1-D3	20. C4-E2
9. H7-F5	21. E2-G4
10. E4-G6	22. G4-E6
11. H5-F7	23. E6-G8, rimanendo così
12. H3-F5	una pedina sola. (fig. 157).

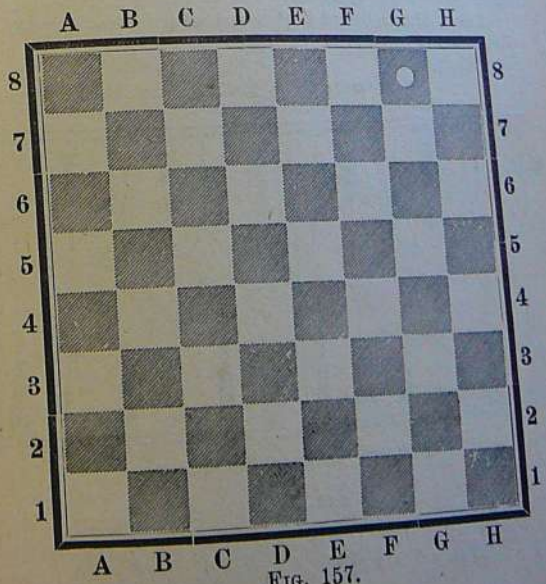


Fig. 157.

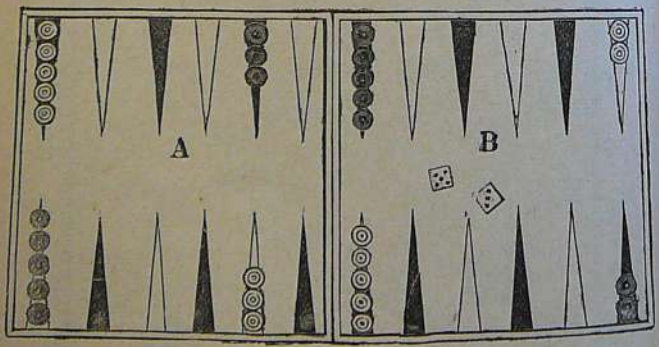
La tavola reale.

Ecco un altro fra i giuochi nobili adottatissimo in quasi tutte le famiglie di una certa condizione, e per il quale molti signori spingono il gusto fino alla passione.

Il suo materiale consiste in quella cassetta quadra sul piano esterno della quale si vede quasi sempre la scacchiera per gli scacchi o la Dama. Si colloca aperta fra i due giuocatori, i quali avranno così due scatole unite, segnate in ciascun fondo di sei freccie da un lato e sei dall'altro, per lo più alternate, una bianca e una nera. Vi sono inoltre quindici pedine bianche e quindici nere, un paio di dadi, e un bussolo per ciascun giuocatore, con che agitarli e gettarli.

Prima di cominciare il giuoco si dispongano le pedine precisamente secondo la (fig. 158).

Giuocatore delle pedine nere.



Giuocatore delle pedine bianche.

Fig. 158.

Il giuocatore delle bianche moverà le sue pedine da destra a sinistra nel lato opposto, da sinistra a destra nel lato

proprio, cioè percorrerà in giro dalle sue due pedine bianche opposte verso le due nere che ha sulla sua destra nella propria parte.

Il giuocatore delle nere, al contrario: percorrerà il giro dalle due nere che ha in faccia a sinistra verso le due bianche che ha nella propria parte a sinistra.

La parte A verso cui concorrono tutte le pedine, tanto bianche che nere, dicesi *casa*. Scopo del giuoco è di ridurre in essa tutte le proprie pedine, e quindi di toglierle, come vedremo. Chi primo le toglie vince la partita.

Si decide con i dadi chi deve giuocare per il primo, avendo questi un piccolo vantaggio sull'altro. I dadi devono esser gettati o nell'una o nell'altra parte della scatola. Balzando fuori uno di essi, si dovrà gettarli di nuovo.

Il primo dunque getta i suoi dadi, e fa avanzare verso la direzione già indicata due delle sue pedine, ciascuna per tante freccie quante ne indica ciascun dado; ovvero fa avanzare una sola pedina per tanti punti quanta è la somma dei punti fatti dai due dadi.

Indi l'altro giuocatore prende i dadi e giuoca alla sua volta: così tiro per tiro le pedine di ciascuno avanzano verso la casa.

Quando vi sieno tutte raccolte, non prima, allora si cominciano a togliere di tavola corrispondentemente ai punti che si faranno.

La pedina che nel suo corso va a posarsi dove ne è una sola dell'avversario, la toglie di giuoco prendendo il suo posto. Ciò si chiama *dare* all'altro. Ma non sempre conviene di dare, ed è anzi talora buon giuoco di astenersene. L'altra dovrà, tirando i dadi, rientrare in giuoco, cioè ricominciare il giro dalla casa. E se i punti tratti corrispondessero a freccie occupate da più di una pedina avversaria, non può rientrare, e ritenterà nuovamente all'altro suo turno, senza poter muovere le altre sue pedine finchè ne abbia fuori di giuoco.

Gettati i dadi e toccata una pedina la si dovrà movere se è possibile.

Però, allorchè gettando i dadi sortono ciascuno di essi con punti eguali, cioè si fa un *doppietto*, si considera il tiro come doppio, e allora si muovono quattro pedine, o due per il doppio dei punti fatti, o una per il quadruplo.

I doppietti hanno nomi speciali, cioè: *Bambini, Duetti, Terni, Quadrotti, China, Sena.*

Dopo il fin qui detto, si capisce bene che non è unico scopo del giuocatore di correre impazzatamente alla meta, ma vi saranno molti calcoli da fare, e molta cautela da adoperare. Così, ognuno cercherà di restare il meno possibile con una pedina sola sul corso dell'avversario *(restare a tavola)* e procurerà di accomodare la mossa dei due pezzi in modo, che vadano a riunirsi o a adossarsi ad altri. Procurerà altresì di coprire più che possa, sempre con più di un pezzo s'intende, quante più può frecce della casa dalla propria parte, 1.° per trovarsi pronto e bene sterzato colle pedine per il momento in cui comincerà a levarle; 2.° perchè, dandosi il caso che all'avversario si avesse tolta una pedina, gli sarà tanto più difficile di rientrare nella casa nostra quante più frecce vi troverà impedite, fino da non tirare affatto quando lo sieno tutte. In questo caso chi ha i dadi tira di seguito e muove fino a che non resti libera una freccia nella sua casa.

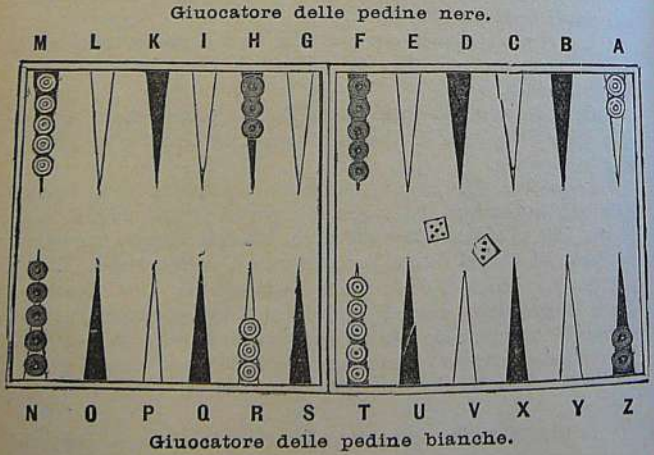


FIG. 159.

Così, per esempio, supponiamo che il giuocatore delle bianche tiri per il primo sei, asso. Egli con una pedina della freccia M (fig. 159) farà il sei, con quella della freccia R farà

l'asso; e metterà così due pedine sulla freccia S. Supponiamo che il giuocatore dei neri tiri quattro, due. Egli farà il quattro con una pedina della freccia H, e il due con una della freccia F, ponendola entrambe sulla freccia D, e così, come taluni dicono, avrà *fatto una casa*.

Facendo il giuocatore dei bianchi, per esempio Sena, egli può muovere il gruppo della freccia A, e portarlo sulla freccia G; e poi, perchè con cotesto gruppo non potrebbe fare un altro sei, essendo la freccia N occupata dai neri, ei può staccare un altro gruppo di due della freccia M alla S. Ecco chiaro il vantaggio dei doppietti: muoverne due per volta.

Ridotte tutte le pedine in casa, le si tolgono a seconda dei punti. Così relativamente al bianco, facendo China, ed avendo tutte le pedine in casa, ei ne potrebbe togliere quattro dalla freccia U. Facendo quattro e due, ne toglie una dalla V e una dalla Y. Se la Y fosse vuota, avanza di due punti una pedina del T, o del U. Se non vi sono pedine sulle freccie superiori, cioè punti da fare, si tolgono addirittura di giuoco le pedine dalle freccie inferiori al punto fatto.

Alcuni muovono più tardi che sia possibile le prime due pedine della parte opposta della casa, per aver con esse la probabilità d'incontrare qualche pedina a tavola e toglierla di giuoco. Talora si è veduto l'uno dei giuocatori aver la pedina fuori e l'altro mezze pedine tolte, già presso a vincere; ma costretto questi a restare, nel togliere le sue pedine, a tavola, e l'altro fatto il punto di quella freccia, levargli alla sua volta quella pedina, e vincer la partita per aver la sua casa ben barricata.

Il domino.

I DOMINO, E MODO DI GIUOCARE. Questo giuoco si fa con ventotto prismetti rettangolari, chiamati *domino*, lunghi circa cinque centimetri e larghi due e mezzo. Da una parte sono d'ebano, o d'altro legno tinto nero, e dall'altra di avorio o d'osso. Questa parte è divisa trasversalmente in due, sulle

quali, in ciascun pezzo, sono segnate le combinazioni dei numeri 0, rappresentato da bianco, 1, 2, 3, 4, 5, 6 (fig. 160). Così si hanno il doppio zero, o doppio bianco, bianco e uno, bianco e due, bianco e tre, bianco e quattro, bianco e cinque, bianco e sei; il doppio uno, l'uno e il due ecc., fino all'uno e sei; il doppio due, il due e tre, fino al due e sei. E così di seguito fino al doppio sei.

Questo giuoco vien fatto per il solito in due, ma si può fare anche in tre e in quattro.

Sul tavolo posto fra i giuocatori si rovesciano i pezzetti, in modo che non si vedano i punti; si mescolano tenendoli sempre capovolti, e ciascuno dei giuocatori ne pren-

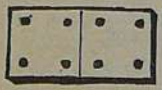


Fig. 160.

de quanti ne sono stati combinati prima di principiare la partita. I pezzi rimanenti si collocano da un lato, sempre rovesciati.

Questi domino si tengono o nel palmo della mano, o ritti sul tavolo, in maniera che l'avversario non scorga i punti.

Ciò fatto, comincia la partita.

Supponiamo che venga messo in tavola il doppio sei (vedi n.° 1 delle regole comuni); l'avversario deve giuocare con un domino che abbia segnato un sei, e metter la parte col sei accanto al doppio sei. Supposto che abbia messo un sei e cinque, il primo giuocatore dovrà mettere o sei o cinque, cioè un pezzo che abbia uno di quei numeri, sempre ponendo a contatto le caselle di egual numero, e così via di seguito.

Colui che mette il pezzo, dice sempre agli altri giuocatori i numeri estremi; così nel caso sopra citato, dirà: — Cinque e sei.

Quando ci sono dalle due parti numeri eguali, come due sei, due tre ecc., dirà: — Tutto sei, tutto tre ecc.

Il giuoco sulla tavola prenderà l'aspetto della figura 161.

Regole comuni a tutte le partite. 1.° Per decidere chi debba giuocare per il primo, un giuocatore prende, senza sapere quali siano, due domino, uno per mano, e chiudendoveli dentro li presenta all'avversario. Se questi sceglie il numero maggiore, comincia a giuocare, altrimenti comincia l'altro.

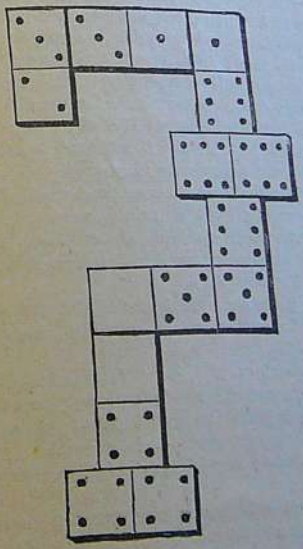


Fig. 161.

Ordinariamente però, principia sempre la partita colui che ha il doppio sei, o il doppio cinque, o il doppio quattro ecc.

2.° Se nella distribuzione dei domino un giuocatore ne prende uno o più della sua parte, è obbligato a tenerseli.

3.° Se nel distribuire i domino un giuocatore ne rivolge

uno, mostrandolo, si dovranno mescolare di nuovo; ma se lo fa coi proprî già presi in mano, si seguita il giuoco.

4.° Allorchè un giuocatore mette da una parte un pezzo che non corrisponde e ne viene avvisato, lo cambierà con un altro; ma se avanti di avvedersene, un altro giuocatore avrà coperta l'estremità opposta, allora i domino non si cambiano e la partita è valida.

5.° Se avviene che un giuocatore pur dichiarando di *passare* per non avere i voluti domino, e che in seguito li mostri, perde la partita, che deve tosto terminarsi. Giuocando in diversi, dove ognuno abbia messo una *posta*, il giuocatore che ha sbagliato ripaga la sua posta.

6.° Se un giuocatore dopo aver dichiarato di passare, si accorge subito d'essersi ingannato, ha facoltà di mettere il suo domino, e se il giuocatore che viene dopo di lui ha già giuocato, l'altro può deporre il suo domino accanto a quello lasciato libero dal precedente giuocatore.

7.° L'ordine del giuoco, essendo diversi giuocatori, prosegue regolarmente, dopo il primo, percorrendo il cerchio di essi verso destra. È naturale che il primo a giuocare ha un vantaggio sugli altri, e perciò è bene che il turno di giuocare per il primo varii.

8.° Se un giuocatore domanda chi ha messo il primo, o quale fosse il domino messo in principio, nessuno è tenuto a dirglielo.

9.° Un giuocatore non deve farsi consigliare; ma se avvenisse che un astante consigliasse di giuocare un domino senza averne provocato il suggerimento, gli avversari non possono impedire che il domino sia giuocato.

10.° Il giuocatore che rimane col solo doppio bianco, ha dieci punti.

Posta in due giuocatori con sette o dodici domino. Mescolati i domino ciascuno prende sette o dodici pezzi, e deciso chi deve giuocare per il primo (n.° 1 delle regole comuni), si giuoca con essi come abbiamo spiegato.

Quando uno dei giuocatori non ha pezzo corrispondente per proseguire il giuoco, dice: *Passo*, e seguita l'altro, fino a che o mette un pezzo al quale l'avversario possa attaccarne un altro, o non avendo pezzo corrispondente nessuno dei due, si chiude il giuoco. In questo caso si scoprono i domino, e ognuno conta i punti che gli sono rimasti, risultando vincitore quello che ne ha meno.

Se in principio della partita si è fissato di fare ai punti,

cioè a chi arriva più presto a raggiungere un numero di punti (per il solito da sessanta a cento) quelli fatti in meno volta volta, si segnano, e chi arriva più presto alla quantità stabilita, naturalmente vince.

Posta in due giuocatori con qualsiasi numero di domino. Ciascun giuocatore prende un certo numero di pezzi, per il solito sette o dieci, il rimanente si mettono da una parte della tavola e cominciano a giuocare, a seconda di quanto abbiamo detto.

Arrivati al punto in cui un giuocatore manchi del domino richiesto, invece di far proseguire l'altro, prende tanti domino da quelli che si trovano sulla tavola, fino a che non ne trova uno corrispondente, ritenendosi gli altri. Ciò dicesi andare *alla pésca*.

Quello dei giuocatori che riesce per primo a collocare tutti i suoi pezzi fa domino, e vince la partita.

La partita è da lui vinta anche quando, collocati tutti i suoi, rimangano dei pezzi di quelli della *pésca*.

Se il giuoco si chiude, vince la posta chi ha minor somma di punti.

Anche questa partita si può fare ai punti, come quella precedente.

Per arrivare con più probabilità alla vincita, è necessario presentare all'avversario dei domino con dei punti ch'egli non possa avere, o giuocare dei pezzi sui quali tale possibilità sia maggiore.

Per giungere a tale scopo, vi sono dei giuocatori che allorchè devono giuocare, cercano fra lo scarto, anche se hanno i pezzi necessarî, dei domino per metter nell'imbarazzo l'avversario, ponendogli all'estremità dei punti che esso non può avere.

Onde, il buon giuocatore deve aver ben presenti tutti i pezzi posti in tavola, e quindi arguire quali sono quelli che possono mancare a chi deve giuocare dopo lui, e fare in modo di collocare un pezzo cui si possa corrispondere con meno probabilità. Se, per esempio, si vede che in tavola vi sono sei assi, ed egli può collocare un pezzo che presenti un asso, egli avrà la certezza che niuno potrà corrispondervi, poichè i pezzi con asso sono sette.

Posta in tre o quattro giuocatori. Si eseguisce come le precedenti, con lo scarto o senza, e con la quantità di domino adattati al numero dei giuocatori. Si può fare a

chi vince più domino o ai punti, regolandosi in tutto alle regole descritte nelle suaccennate partite.

La palla.

I fanciulli e i giovinetti si compiacciono esercitarsi in questo giuoco. Le palle ci sono di più specie: di stoffa coperte in rete di spago, di gomma, e di pelle di daino, con gomma e piombo nel ripieno. Il loro diametro giusto è di circa cinque centimetri, ma ci sono di qualunque grandezza specialmente quelle di gomma.

La palla, purchè le si sappia dare col palmo aperto della mano, colpi vibrati e rapidi, va in alto leggera come una piuma.

La maniera di riprendere la palla consiste tutta nel calcolare il rimbalzo che fa. Ritirarla senza che tocchi terra chiamasi *tirare di posta.*

Per tirare alla palla si usa pure un cerchietto di legno, coperto di pelle d'asino, chiamato *tamburello.*

Continuare a tenere la palla in giuoco dicesi *palleggiare,* mentre il non avere la destrezza sufficiente a ribattere, chiamasi *fallire.* Questo giuoco si può fare da soli, contro un muro, o in compagnia di uno o più giuocatori.

L'esercizio del giuoco della palla, oltre richiedere occhio pronto, è faticoso, strapazzante assai, imperocchè fa porre in moto celermente tutte le membra della persona.

Il pallone.

Il giuoco del pallone ha le sue regole, secondo in quali paesi viene eseguito. Noi daremo la descrizione del giuoco come si usa in Romagna, in Toscana e nell'Emilia.

Si fa questo giuoco in uno spazio di circa centoventi metri di lunghezza su venticinque di larghezza, sopra un terreno ben sodo e liscio.

In una parte lunga e nelle parti corte, stanno gli spettatori, alle volte riparati da reti, mentre l'altro lato lungo è limitato da un muro d'appoggio, alto circa quindici metri.

Per il solito si giuoca in sei persone, tre contro tre, e consiste nel buttarsi gli uni contro gli altri una grossa palla di cuoio di circa tredici centimetri di diametro e piena d'aria compressa.

Fig. 162.

Ciascun giuocatore tira la palla mediante un *bracciale* di legno duro, guarnito di punte smussate pure di legno. (fig. 162).

Su una parte di un lato corto, è disposto un assito a scesa, chiamato *trappolino*, dal quale colui che è il *battitore* prende la corsa per tirare al pallone (fig. 163) che gli getta il *mandarino*. La parte opposta al trappolino vien chiamata *rimessa* o *ribattuta*. Chiamasi anche *tetto* la parte ove si batte, e *basso* la parte opposta.

I palloni devono sempre passare la metà del giuoco chiamata *cordino*, e alle volte su questa linea viene tesa a certa altezza una rete, alta circa un metro, munita di campanelli ed essa pure vien chiamata *cordino*. I palloni devono sempre passare al disopra di questo cordino, e se toccano la rete, si avverte dal suono dei campanelli. In questo caso, toccando la rete, la parte che ha mandato il pallone perde un *quindici*.

Mandando i palloni fuori delle due parti longitudinali è giuoco cattivo e dicesi far *fallo;* mandando invece i palloni fuori delle due parti corte è buon giuoco, e se sono mandati dal fondo o di battuta dicesi far *volata.*

Il battitore ha due compagni, la *spalla* e il *terzo* o *terzino* che respingono i palloni che vengono dalla ribattuta.

Scopo di tutti i giuocatori è di far volata o far cadere il pallone in qualche punto del giuoco, ove sia difficile o impossibile ritirarlo. Il pallone può essere solamente ritirato, o prima che tocchi terra, o dopo il primo balzo.

Fig. 163.

Ogni giuoco è di cinquanta punti che vengono contati nel modo seguente: Per il primo colpo o *quindici* buono, ossia facendo volata, o in qualunque modo mandando il pallone fuori delle parti corte, quindici punti; per il secondo, altri quindici punti; per il terzo e quarto, dieci ciascuno. La parte che fa colpo cattivo o non riprende il pallone che le è stato gettato, accresce i punti alla parte avversaria, in relazione di quindici punti pei primi due colpi e di dieci per gli altri due. La parte che fa più presto cinquanta punti vince un giuoco. Se una parte fa quattro buoni colpi di seguito e l'avversaria non ne fa alcuno, la prima vince due giuochi e la parte vinta dicesi che ha perso il giuoco *marcio.*

Ogni due giuochi gli avversari cambiano parte, cioè chi è da tetto passa da basso, e chi è da basso va da tetto.

Per il solito vengono giuocate da ogni parte, tre partite di due giuochi, più un giuoco.

Lawn-tennis.

Ecco un giuoco d'origine inglese, che si è propagato, massime nelle classi elevate, di ogni nazione, tanto da non dirsi. Anche nel parco delle nostre Cascine, a Firenze, la colonia estera ha impiantato un elegante locale per cotesto giuoco.

Il materiale si compone di racchette, molto più grandi e molto più solide di quelle del volano, e di una palla di panno ben serrato, balzante, da otto a dieci centimetri di diametro, e di sessanta a ottanta grammi di peso.

Per questo giuoco occorre disporre di un largo spazio di terreno, ben piano. Il vocabolo *lawn* significa *prato di erba ben rasa*, dove appunto il giuoco si suole impiantare.

Si traccia allora sul terreno una figura rettangolare A B C D (fig. 164) che dicesi *corte:* essa avrà dieci metri di larghezza e ventotto di lunghezza, e sarà attraversata nel centro in larghezza da una rete alta poco più di un metro, e raccomandata da due pali M N fuori della corte (fig. 164).

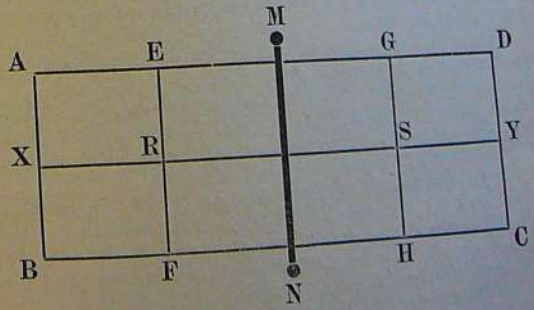


Fig. 164.

Una linea mediana X Y divide longitudinalmente la corte in due parti eguali, dette la *corte destra* e la *corte sinistra*.

Di qua e di là della rete vi sono altre due linee parallele ad essa, e dividenti la metà della corte in due parti eguali, e son dette *linee del giuoco*.

La partita si giuoca in due, o in quattro persone. Ma noi accenneremo brevemente alla partita in due, donde si dedurrà facilmente la partita in quattro, e tracceremo le regole del giuoco.

I giuocatori stanno negli opposti lati della corte, entro la rete. Il battitore, quegli che lancia la palla per il primo, dovrà avere un piede sull'un lato corto della corte, sulla linea D Y, per esempio, e l'altro indietro, e lancerà la palla alternativamente, ogni volta che dovrà ribattere, dalla corte destra e dalla corte sinistra, principiando dalla destra. La palla dovrà cadere oltre la linea di giuoco nel rettangolo opposto a quello da dove tira. Per esempio, nel nostro caso il battitore principia a lanciar la palla col piede sulla linea D Y e la palla dovrà cadere in X R B F.

Il battitore farà fallo: Se una palla è battuta da una corte diversa da quella regolare; se nel battere non tiene i piedi come è indicato; se la palla va nella rete, o se la palla non cade dove deve.

Dopo un fallo, l'avversario non deve riprender la palla; e il battitore torna a ritirare finchè non lo faccia regolarmente, contandosi i falli.

Il fallo d'un giuocatore fa contare un punto al suo avversario.

La palla battuta dev'essere la prima volta ripresa a balzo e non di posta.

Impegnato il giuoco, la palla vien respinta dalle due parti e ripresa sempre di posta.

Quando la palla cada fuori della corte o nella rete, o anche fra le due linee di giuoco, sarà fallo per chi l'ha tirata. Quando non sia ripresa e la palla cada oltre la linea, di giuoco, sarà fallo per chi non la riprende.

Dopo ogni fallo il battitore torna a lanciare la palla alternativamente come abbiamo detto, ora dalla corte sinistra, ora dalla corte destra, e il giuoco prosegue fino a che non sia dall'uno dei giuocatori raggiunto quel numero di punti che, secondo fu combinato, costituisce la partita.

Finita una partita, l'avversario diventerà battitore. E così di seguito.

Nella partita in quattro, due giuocan contro due, e in ciascuna coppia si tira alternativamente, sempre osservando le regole indicate.

Il cricket.

È un altro giuoco di origine inglese. Generalmente giuocasi in due; ma talora lo si fa in molte persone. Tuttavia gl' individui in giuoco sono sempre due, onde noi accenniamo al cricket semplice.

In uno spazio assai vasto e ben piano, sono piantati al suolo tre appositi pali, alti poco più di un metro, a tal distanza che fra loro non possa passare la palla. Sopra essi pali si poggia un' asta, che per un urto sui detti pali, agevolmente possa cadere a terra (fig. 165).

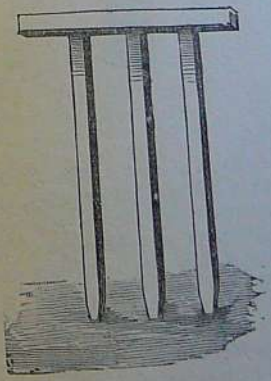


Fig. 165.

L' un giuocatore sta dinanzi al cricket a distanza di circa dieci metri, ed ha una palla come quella del tennis, ma di maggior diametro. L' altro è situato a pochi passi dal

cricket, rivolto con la fronte all'avversario e con la schiena al cricket stesso. Questi tiene in mano una specie di lunga mestola, da sessanta a novanta centimetri (fig. 166). Il primo tenta di lanciare la palla contro il cricket onde far cadere l'asta: il secondo deve respingerla con la mestola quanto più lontano gli è possibile.

Fig. 166.

In direzione obliqua al cricket, alla distanza di venti o venticinque metri, è infisso un altro palo, solo. Mentre che il primo giuocatore va a riprender la palla respinta, l'altro deve procurare di correre a cotesto palo, batterlo con la mestola, e tornare a difendere il cricket, contro il quale l'avversario, raccolta la palla quanto prima gli è possibile, torna a lanciarla.

Ogni qualvolta al giuocatore dalla mestola riesce di toccare il palo e esser di ritorno a respinger la palla, segna un punto a suo vantaggio: e ogni qualvolta l'asta del cricket è buttata a terra, il giuocatore dalla palla segna un punto, e ambedue cangiano funzione, cioè quegli dell'offesa va alla difesa, e viceversa.

È chiaro che il difensore del cricket dovrà lanciare la palla più lontano che gli sarà possibile, onde aver egli il maggior tempo di correre al palo.

Quando questo giuoco si fa in più individui, a distanza e intorno al difensore del cricket sono situati in punti fissi varî giuocatori anzichè uno. La palla respinta verrà a mano a mano ripresa da quegli cui capiti più vicina e che sarà più svelto a raccoglierla. Tornato al suo posto, ei la lancia mentre quello della mestola fa la sua corsa, e se l'asta è atterrata, cangia posto e prende egli la mestola.

Naturalmente si stabilisce un dato numero di punti ai quali chi primo giunge, vince la partita.

Facendo questo giuoco in tre o più persone, un giuocatore si suole sempre collocare a quattro o cinque metri dietro al cricket e al difensore. Egli riprende la palla quando, non respinta dalla mestola, e non battendo contro i pali, passa oltre di essi. Allora va a prendere il posto di chi lanciò la palla, e la lancia alla sua volta contro il cricket.

Tutti questi movimenti devono essere eseguiti rapidamente, e durante il tempo che il difensore del cricket corre a toccare il palo.

Il volano.

Si giuoca in due in ampio locale, per lo più aperto, collocati l'uno dinanzi all'altro. Ciascuno tiene nella destra una racchetta (fig. 167). Si ha poi un volano, oggetto notissimo, un cono formato di penne che si allargano verso la base, col suo massimo peso nel vertice, piccola semisfera di legno sulla quale il volano ricade sempre quando è lanciato. L'uno dei giuocatori lancia cotesto oggetto all'altro, o col colpo regolare della racchetta, o col colpo rovescio, cioè dato con la parte del dorso della mano, procurando che il volano si libri in aria e descrivendo una bella parabola, vada all'altro giuocatore.

I provetti adoperano due volani che lanciano entrambi a un tempo, facendoli incrociare nello spazio.

Questo giuoco, graziosissimo fra tutti, che fu passatempo delle dame di corte e della stessa Maria Antonietta a Ver-

sailles, è prediletto dalle signore, alle quali giova per lo sviluppo del personale, e per l'eleganza e sveltezza delle mosse.

È quindi da classificarsi fra i giuochi liberi, come quello della palla; fra quelli, cioè, che per lo più si giuocano per divago e per esercizio ginnastico ad un tempo, senza scopo di vincita o di perdita, senza vere e proprie regole.

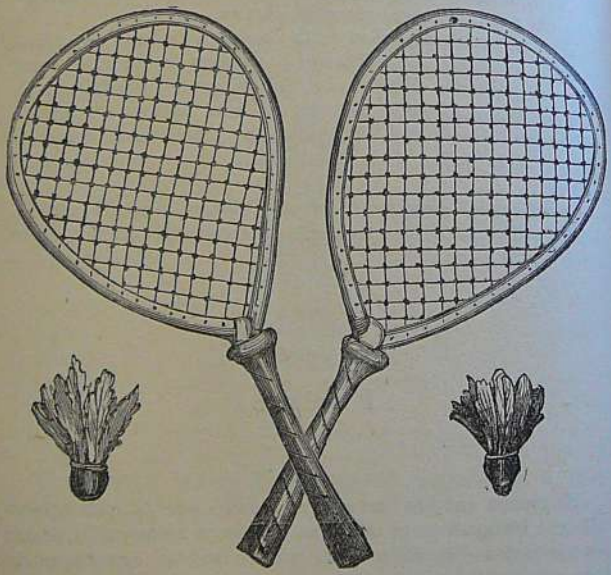


Fig. 167.

Tuttavia, noi accenneremo a come talvolta, stabilita una quota che si deposita da una parte, o in mano di uno spettatore, si possa vincere la partita quando l'avversario ha raggiunto quel dato numero di falli: non cogliere il volano, lanciarlo in modo che cada fuori del cerchio ecc.

È però da osservarsi, che prima di giuocare ognuno dei due si traccerà attorno un cerchio di quattro o cinque metri di diametro, del quale occuperà il centro, movendosene

il meno possibile; anzi taluni sogliono tracciare un secondo cerchio concentrico di un metro di diametro, da cui il giuocatore non può uscire; giuocando, farà fallo:

1.° Quegli che non riprende il volano, che poi cada a terra nel proprio cerchio massimo.

2.° Chi lo lanci in modo che, non ripreso, vada a cader fuori dell'altrui detto cerchio.

3.° Chi esce coi piedi dal piccolo cerchio.

Qualche volta, invece del secondo cerchio, si suol collocare due sgabelli nei due centri, e i giuocatori vi salgono e giuocano di lì sopra.

I cerchi.

(JEU DE GRACE).

Si giuoca, come il volano, in due, posti l'uno contro l'altro a una distanza di dieci a venti metri. Si hanno due bacchette lunghe circa da quaranta a cinquanta centimetri e un cerchio fasciato di stoffa a colori; il giuocatore tenendo le bacchette in ciascuna mano dinanzi a sè, con il cerchio infilato, lo lancia all'altro, allargando esse bacchette, in modo che il cerchio descriva un bell'arco, senza oscillare, unito. L'altro lo riprende e torna a lanciarlo.

Talvolta si adoprano due cerchi, come al volano; e come al volano, tracciando la circonferenza in terra, si possono fare partite e scommesse.

In questo, come nel giuochi precedenti e nei consimili, le signore sogliono tenere un ragazzetto incaricato di raccogliere l'oggetto lanciato ogni volta che cada e di porgerlo a chi spetta a giuocare.

Le boccie.

Questo giuoco richiede ad un tempo forza di braccia, elasticità di gambe e colpo d'occhio pronto e sicuro.

Pallaio e accessori. Il terreno ove si giuoca chiamasi *pallaio* ed è per il solito lungo venti metri e largo cinque. Quelli riparati dalla pioggia sono perfettamente piani, e quelli allo scoperto hanno una pendenza in lunghezza di pochi centimetri per lo scolo delle acque. Tutti sono cosparsi di sottilissima sabbia, in modo che presentano una superficie liscia e perfettamente uniforme. Il piano termina in larghezza con le *sponde* o *grotte*, cioè il terreno da piano finisce concavo, ed è appunto sopra a queste grotte che i giuocatori fanno eseguire alle *palle* o *boccie* tutte le evoluzioni necessarie onde mandarle al posto più opportuno.

I lati corti invece hanno una fossa destinata a raccogliere le palle tirate troppo forte, e quelle scacciate dell'avversario. Le palle che vanno in cotesta fossa si dicono andate o mandate fuori di giuoco.

Sull'orlo di questa fossa, e propriamente lungo il limite del piano del pallaio, trovasi un regolo con un chiodo a metà della sua lunghezza, e che fa l'ufficio di *pallino* o *boccino*, qualora questo venga dai giuocatori buttato fuori di giuoco.

Le otto palle, con le quali si giuoca, sono di legno del diametro che varia dai quindici a venticinque centimetri, e del peso da sei a tredici chilogrammi.

Nel centro delle palle trovasi un pezzo di piombo chiamato *peso*, che serve al giuocatore secondo la qualità del tiro, e perciò dicesi dare alla palla *tutto peso, mezzo peso, e peso ritto.*

Il pallino o boccino è una palla più piccola delle altre, e senza peso.

Metà delle palle hanno all'intorno due o tre filettature che servano a distinguerle fra loro. Le palle che hanno questi segni si chiamano col *giro*.

Regole del giuoco. Scopo di ogni giuocatore è di mettere le proprie palle il più vicino possibile al pallino scacciando quelle dell'avversario.

I giuocatori possono essere due, tre, quattro, cinque, e sei.

Quando la partita è fatta da un numero di giuocatori dispari prende il nome di *granchio*.

Si estrae a sorte di dover buttare il pallino che serve di bersaglio alle palle.

Spiegheremo ora le regole per giuocare in due, tre, quattro, cinque e sei.

Giuocando in due, tira per il primo al pallino colui che ha messo il pallino stesso, e ciascun giuocatore ha per fare il suo giuoco quattro palle.

Se la partita è in tre giuocatori, ciascuno butta una palla il più vicino possibile al pallino. Colui che è andato più prossimo, giuoca solo, e per fare la partita prende quattro palle. Gli altri due chiamansi *compagni*, prendono due palle ciascuno, e sono gli avversari di colui che giuoca solo.

Giuocando in quattro, e tirato al pallino una palla ciascuno, i due che mettono le loro più prossime al pallino stesso, sono compagni e avversari degli altri due andati più lontani. Ciascun giuocatore prende due palle per far la partita.

Giuocando in cinque, e tirato ciascuno una palla al pallino, i due che sono andati più vicini sono compagni, ed hanno per avversari i tre andati più lontani. I primi due prendono due palle ciascuno, e i tre avversari ne prendono quattro; cioè due di essi ne giuocano una ciascuno, e due ne giuoca colui che è andato più lontano di tutti dal pallino e che chiamasi il *peggio*.

Se la partita è in sei giuocatori, sono compagni i tre giuocatori più prossimi al pallino e sono compagni avversari i tre più lontani. Dei primi tre compagni, colui che è andato più prossimo al pallino giuoca due palle, e gli altri due una per ciascuno. Dei secondi tre, il peggio giuoca due palle e gli altri una ciascuno.

I tiri più importanti sono:

Il *carambolo* consistente nel buttare due palle avversarie fuori di giuoco.

Il *dieci* che è il passare con la propria palla fra altre due, avvicinandosi più di queste al pallino.

Il *sotto* o *tirotto* chiamasi il metter fuori di giuoco la palla avversaria e rimanere in giuoco con la propria.

Quando una palla avversaria trovasi vicino al pallino, in modo che sieno tutte e due di fronte al giuocatore, se questi tira una palla e prende il posto di quella avversaria allontanandola e facendola combaciare con la propria, allora questo tiro si chiama *intesto*.

Quando due palle avversarie toccano ambedue il pallino, nessuno dei due giuocatori fa punto; e tira al pallino, colui che aveva accostata al pallino la prima palla.

Spiegate le regole e il modo di giuocare, diremo come si contano i sei punti che occorre fare per vincere la partita.

Colui che mette il pallino lo tira da metà del pallaio e lo manda, con le mani, ove più gli aggrada.

Se il pallino va fuori giuoco, ossia se cade in fossa, ne fa l'ufficio il chiodo, che, come si è già detto, trovasi infisso nel regolo sul limite del pallaio.

Se la partita è in due, tira al pallino, come abbiamo accennato, colui che l'ha messo. L'avversario tira la sua palla e cerca di mandarla ancora più vicino al pallino scacciando o no quella avversaria e tentando come suol dirsi di *migliorare*.

Se non riesce, egli ha diritto di tirare quante palle ha disponibili, fino a che non ha migliorato o a esaurite le palle.

Il primo giuocatore torna a tirare, e anch'esso seguita fino a che non ha ultimate le palle.

Allora vengono contati al giuocatore più prossimo al pallino tanti punti, quante palle ha messe vicine al pallino in confronto dell'avversario, e così potrà vincere uno, due tre e anche quattro punti.

Chi fa punti butta il pallino per il giuoco seguente.

Nelle partite ove prendono parte tre, quattro, cinque e sei giuocatori, divisi come abbiamo detto in due partiti, guadagnano un punto coloro che nel tirare al pallino, per dividersi in due partiti, sono andati più prossimi al pallino stesso. Questo punto suol chiamarsi punto del *meglio*.

Del resto si giuoca come nella partita in due, cioè un giuocatore della squadra che ha fatto il meglio tira al pallino e l'avversario tenta di migliorare con altro tiro; se non gli riesce tira il compagno ecc., fino a che non è migliorato.

Il trucco.

Si fa questo giuoco mediante quattro palle lanciate dai *magli*. Sono questi delle aste di legno alte poco più di un metro, alle cui estremità sta infisso un ferro a forma di anello schiacciato, ad angolo retto con l'asta, e che serve ad accogliere la palla per lanciarla.

Le palle sono di legno duro e lanciate col maglio devono passare da un anello di ferro, il cui diametro è poco

superiore a quello delle palle, e girante su se stesso mediante un pernio che entra in un foro praticato nel mezzo del prato ove si giuoca.

Il giuocatore che per la posizione della palla non può farla passare attraverso l'anello, la butta o contro quelle avversarie, per allontanarle dalle posizioni vantaggiose, o per girare l'anello che ha un dritto e un rovescio.

Si fa un punto allorchè la palla attraversa l'anello, facendola entrare per la parte dritta; entrata invece a rovescio il punto si perde.

Si fa il primo tiro da una distanza di circa venti metri.

Si giuoca d'ordinario in quattro, due *compagni* contro altri due. I primi due compagni sono quelli che col primo tiro hanno mandate le loro palle più vicine all'anello.

Si giuoca sempre col maglio. Solamente dopo il primo tiro si può tirare alle palle degli avversari.

La palla deve essere levata da terra col maglio e lanciata; lanciandola non si possono fare più di tre passi. I compagni che fanno più presto quattro punti vincono la partita, e se li fanno senza che gli avversari facciano punti, la vincono doppia.

I birilli.

Questo giuoco si fa dai ragazzi e dagli adulti a seconda delle dimensioni dei birilli che ci sono di tutte le grandezze, e su un terreno ben piano e assai vasto.

I birilli sono nove pezzi di legno cilindro-conici, che si mettono sopra un terreno liscio, a tre a tre, su tre file tutte ad egual distanza, in maniera da formare un quadrato il cui centro è un birillo, e in modo che la palla passi esattamente fra essi.

I giuocatori, che possono essere in qualunque numero, lanciano da una certa distanza e precisamente con un piede su una linea tracciata in terra che chiamasi *posta*, e l'altro dietro, una palla di legno di volume proporzionato ai birilli, allo scopo di rovesciarli.

Ogni birillo che cade conta un punto; quello di mezzo conta quattro punti se cade solo, due se cade con altri.

Si giuoca a qualsiasi numero di punti che naturalmente si fissa prima di cominciare a giuocare.

Avendo tante palle quanti sono i giuocatori, il giuoco riesce più complicato. Si lasciano fermare le palle lanciate, oltre i birilli, e quando l'ultimo giuocatore ha tirato, ciascuno fa il secondo tiro dal punto ove la propria palla è rimasta, cominciando quegli che l'ha più lontana dai birilli, e così a mano a mano fino a chi l'ha più vicina.

I birilli si rialzano ogni qualvolta essi cadono.

Le buchette.

È giuoco simile al precedente; solo che ai birilli si sostituiscono nove buche, in ciascuna delle quali la palla entri comodamente, situate precisamente come i birilli, ai quali han comune il valore.

Giuocando con più palle, chi fa una buca nel primo tiro dalla posta, non tira naturalmente la seconda volta, ma ritira la propria palla dalla buca per il giuoco successivo.

I quadrigliati.

Del valore delle carte, e spiegazioni preliminari del giuoco. Come lo dice il nome stesso, questo giuoco si eseguisce in quattro persone, con un mazzo di quaranta carte, diviso in quattro *semi* di dieci carte ciascuno, che raffigurano *quadri* e *cuori* in rosso, *picche* e *fiori* in nero. Ogni serie ha il *re*, la *donna*, il *fante*, il *sette*, *sei*, *cinque*, *quattro*, *tre*, *due*, *uno* o *asso*.

Le carte superiori del giuoco sono i tre, poi vengono i due, quindi gli assi, il re, la donna, il fante, il sette ecc. scalando fino al quattro, che è la carta inferiore a tutte.

L'asso vale un punto; il due e il tre valgono una figura ciascuno. Però, benchè l'asso valga un punto e il due e il tre una figura, quest' ultime sono superiori all' asso e come suol dirsi lo *mangiano*, come il due è sottoposto ad esser *mangiato* dal tre. Anche il re, la donna ed il fante hanno il valore di una figura ciascuno; le altre carte non contano niente.

L'asso, il due e il tre di uno stesso seme, riunite insieme, prendono il nome di *napoletana*; il tre accompagnato dall' asso, dicesi *ventinove*; il tre col due, *venticinque*; il due coll' asso, *ventotto*.

Tanto gli assi come i due e i tre, cioè le tre carte superiori, nei termini del giuoco vengono chiamati *stilli*.

Ciascuno *stillo* si chiama secondo, terzo, quarto ecc., relativamente al numero delle carte dello stesso seme da cui è accompagnato.

Per fare un punto occorrono tre figure.

Tutte le figure, assi, due e tre del mazzo di carte, formano complessivamente trentadue figure.

L'ultima data ha il valore di un punto, o tre figure; cosicchè unite queste tre figure alle trentadue del mazzo, sommano in tutte trentacinque figure, ossia undici punti più due figure.

Per vincere il giuoco basta raggiungere i sei punti, ossia diciotto figure, il che chiamasi vincere il giuoco *semplice*; ma siccome si possono fare sino ad undici punti, così i vincitori ritireranno la vincita relativa ai punti fatti. Perciò, arrivando a fare sei punti, dicesi dai giuocatori vincere il giuoco di *sei*; arrivando a farne sette, chiamasi vincerlo di *sette*, e così di seguito fino ai dieci punti, poichè facendo tutti gli undici punti con tutte le date del mazzo, si chiama vincere il giuoco *cappotto*.

Facendo poi undici punti, ma esistendo però una data in mano degli avversari, colla quale naturalmente non arrivano a fare il punto, dicesi fare *stramazzetto*.

È obbligo strettissimo risponder sempre al seme giuocato, ammenochè non se ne abbia nelle proprie carte.

Il giuoco non deve essere accompagnato da alcuna parola riguardante il modo di giuocare.

Tutte le osservazioni che alcuno dei giuocatori volesse fare, è duopo che vengano fatte al termine del giuoco stesso.

Perciò, allo scopo di farsi intendere senza parlare, vengono usati fra i giuocatori certi segni convenzionali relativi al giuoco, dei quali spiegheremo il significato dei più comuni.

Bussare la carta, che è quando vien posata sul tavolo e battuta con un piccolo colpo di mano, indica al compagno di prendere possibilmente la data, e nella successiva rimettere in quel seme stesso.

Quando però venisse bussato una carta superiore, richiede al compagno di cedergli la maggiore ch' egli abbia.

Strisciare la carta, che è quando viene strisciata orizzontalmente sul tavolo da sinistra a destra, prima di lasciarla, significa avere in mano altre carte di quel seme, oltre quella giuocata.

Puntare la carta, vuol dire accompagnarla sul tavolo, e prima di lasciarla, darle col pollice della mano destra una certa pressione; e s' intenderà da ciò avere nelle mani uno o più *stilli* del seme giuocato.

Volare la carta, è quando, elevata ad una certa altezza, vien lasciata cadere sul tavolo da se stessa; ed intendesi allora non avere in mano altra carta di quel seme, all' infuori di quella giuocata.

Tutti questi segni però non possono esser fatti assolutamente che dal giuocatore di preferenza, e successivamente da colui cui spetta a giuocare il primo per aver presa la data.

Dei diversi modi di effettuare il giuoco. Come abbiamo già detto, il giuoco viene eseguito da quattro persone; però sono tre le maniere in cui si può giuocarlo:

1.° Si giuoca due contro due, quando quello cui spetta a giuocare pel primo, si elegge un compagno per mezzo della chiamata di una carta, come in appresso diremo; questo adunque è il *giuoco semplice.*

2.° Uno dei quattro giuocatori può giuocare solo contro gli altri tre, qualora creda di poter vincere mediante il cambio di una carta che possa essergli utile al suo giuoco; ciò dicesi far *mediatore.*

3.° Uno dei quattro giuocatori può giuocare solo contro gli altri tre, quando esso creda poter conseguire la vincita senza bisogno nè di chiamata, nè di cambio di carta; questo si chiama il *giuoco a solo.*

Chi fa quest' ultimo giuoco avrà la preferenza su colui che volesse far mediatore.

Si dice *giuoco a solo dichiarato* e *mediatore dichiarato* quando quel giuocatore che fa uno di questi due giuochi, ne dichiari la vincita prima di cominciare il giuoco.

Del prendere i posti al tavolino da giuoco. Fissati che siano i quattro giuocatori, uno di questi prende il mazzo di carte, le mescola e fa alzare, quindi pone la prima carta nel mezzo della tavola e distribuisce le altre una per ciascuno, cominciando da destra.

Colui che ha avuto il primo re, sceglie il posto a piacere; chi ha avuto il secondo andrà alla sua destra, il terzo alla destra del secondo e l'ultimo a quella del terzo, completando in tal modo il circolo dei giuocatori.

Stabiliti così i posti, ciascun giuocatore prende un'egual quantità di gettoni che vengono valutati a volontà e di comune accordo. Così un gettone potrà rappresentare mezzo centesimo, un centesimo, due, cinque ecc.

Si giuoca pure pagando e ritirando in contanti; noi però, parlando delle pene e delle riscossioni, ci atterremo sempre ai gettoni.

Del dare le carte. Il giuocatore di preferenza, ossia colui che ebbe il primo re, ordina a quello che trovasi alla sua sinistra di distribuire le carte, per essere così il primo a giuocare, essendo ciò di un effettivo vantaggio.

Per cui è stabilito che questa preferenza scali successivamente dal primo al quarto giuocatore.

E perchè tal vantaggio sia goduto egualmente da tutti, quando si voglia cessar di giuocare, è necessario farlo allorchè abbia avuta la preferenza quel giuocatore a cui toccò pel primo a distribuire le carte.

Il designato dunque alla distribuzione, prende il mazzo, lo mischia e fa tagliare alla sua sinistra, indi le spartisce nel modo seguente: Per due volte dà tre carte a ciascuno, cominciando dal giuocatore a destra, e la terza volta ne dà quattro. Le carte devono distribuirsi dal disopra del mazzo, in modo che le ultime restino a chi le dispensa.

Se per qualunque caso questa distribuzione non avvenisse nel modo descritto, il distribuitore è tenuto a pagare la pena di tre gettoni a ciascun giuocatore, e tornar nuovamente a distribuire le carte.

Per esser certi che queste sieno date regolarmente, sarà bene che ognuno conti le proprie, e il giuocatore di prefe-

renza prima di cominciare il giuoco domanderà agli altri se ne hanno avute dieci ciascuno. Se vi è sbaglio, il distributore paga la pena, come abbiamo detto sopra; se invece tutti assicurano che le carte sono distribuite regolarmente, il giuoco incomincia. Dopo questo, nel caso che alla fine del giuoco si verificasse uno sbaglio nella distribuzione delle carte, la pena di tre gettoni vien pagata da chi si ritrova l'errore.

Qualora casualmente qualche carta cadesse per terra, e si adoprasse il mazzo mancante di una o più carte, nessuno sarebbe tenuto a pagare la pena.

A mano a mano che il distributore dà le carte, ciascuno prende le proprie e le dispone nella mano sinistra a forma di ventaglio, mettendo insieme tutte le carte di egual seme, e ciò per esser più pronto a trovare quella necessaria per giuocare.

Delle accusate. Quel giuocatore che nella distribuzione gli fossero pervenuti tre setti, prima di principiare il giuoco gli accuserà ponendoli sul tavolino, per ricevere dagli altri due che non lo hanno, tre gettoni per ciascuno: e nel caso gli pervenissero tutti e quattro, ritirerà tre gettoni da ciascuno degli altri giuocatori.

Avvertasi peraltro, che se mai si pretendesse accusare e ricevere i relativi gettoni per i tre o quattro setti, uno dei quali gli fosse pervenuto nelle mani per mezzo del baratto fatto dal giuocatore che ha chiesto di far *mediatore,* non ha diritto veruno di accusarli, ed in conseguenza di esigere i tre gettoni.

Del modo di cominciare il giuoco. Il giuocatore di preferenza, dopo aver bene esaminate le proprie carte, e domandato agli altri tre il permesso di poter giuocare, chiamerà un tre, od anche un due, del seme che crederà più opportuno al suo giuoco, e colui che avrà nelle mani la carta richiesta diviene, in forza di detta chiamata, suo compagno.

Per frenare la troppa franchezza di quelli che scarsi di buone carte, chiamassero in aiuto del loro giuoco una carta con pregiudizio del compagno, è stabilito che il giuocatore di preferenza non può chiamare se nelle sue dieci carte non abbia almeno un tre. Nel caso che non l'avesse, allora egli dirà — *Passo* — e gli succederà il secondo, il quale potrà eleggersi il compagno per mezzo della chiamata di un tre, senza soffrire la pena che diremo a suo luogo, a cui è sotto-

posto quel giuocatore di preferenza che si eleggesse il compagno, senza avere il tre richiesto.

Il primo a giuocare però deve essere sempre quello che ha la preferenza, ancorchè abbia fatto *passo*.

E così pure si dovrà usare nel caso che un giuocatore faccia *mediatore* o *giuoco a solo*, qualora non abbia la preferenza per diritto.

Dopo aperto il giuoco da chi ha la preferenza, nelle date successive giuocherà sempre il primo quel giuocatore che fa la data, la quale resta a chi ha giuocata la carta superiore.

Quando un giuocatore dichiari di voler fare mediatore, prima di chiedere la carta che desidera, deve posare coperta sul tavolino quella che vuole scartare, dovendo passare questa carta così coperta in mano di chi ha data la carta richiesta, e quindi proseguire il giuoco.

Quando alcuno dei giuocatori voglia far giuoco da solo, s' intende che deve farlo con le sole dieci carte avute nella naturale distribuzione, ed in tal caso avrà la preferenza su chi volesse far mediatore, come abbiamo già detto in principio.

Ne vien di conseguenza che, tanto nel far mediatore, quanto nel fare il giuoco a solo, gli altri tre giuocatori divengono totalmente avversarî di quello che fa uno dei sunnominati giuochi, e soci fra loro, e perciò devonsi in tal caso sempre aiutare scambievolmente.

Tanto nel chiamare, quanto nel fare mediatore, non potranno domandarsi che i soli tre e i due; e ciò per non rendere le vincite sì facili come succederebbe, se alle suddette carte si aggiungessero anche gli assi; i quali, come carte di maggior valore, devono essere scoperti meno che sia possibile, e devonsi guadagnare industriosamente giuocando.

E per render più bello e corretto il giuoco, sarà sempre bene che chiunque fa la data la riponga davanti a sè, in modo che non possa vedersi dagli altri, fuori che dai respettivi compagni, dopo però essersi questi scoperti con avere già giuocata la carta chiamata.

Se nel giuoco accadesse, che in qualche data venissero in tavola separate o unite insieme, due o più carte, devesi giuocare quella che è sottoposta a rispondere al seme, e se non vi corrispondesse, dovrà allora giuocarsi quella che prima cadde sul tavolino scoperta, e se cadessero unite l'una

sopra l'altra, quella sempre che toccherà la tavola, qualunque siasi.

Delle astuzie necessarie per ben giuocare. Per regola generale si stabilisce che giuocandosi semplicemente con il compagno per mezzo della chiamata, l'asso giuocato del seme chiamato da chi ha la preferenza deve coprirsi dal tre, eccettuato il caso d'avere insieme al tre anche il due, che formano il *venticinque*, essendo allora certi che la data mossa con l'asso, resta al compagno.

Qualora venga giuocato l'asso del seme chiamato, il compagno che prende la data e salva l'asso giuocato, non deve rimettere in quel seme, qualora non voglia liberare un numero di carte del seme stesso, legate con alcuna delle carte maggiori.

Il due, tanto quando si giuoca semplicemente, come quando si muove in forza di chiamata, non ricerca mai il tre, all'infuori di quando è bussato, poichè non si toglie la data al compagno se non forzatamente, o nel caso di fare la maggior parte di giuoco con le proprie carte.

Il tre chiama il due quando viene giuocato di prima mossa e bussato; ma quando si tiene nelle mani la carta da poter rimettere al compagno, nel seme richiesto, cioè il due terzo o quarto, non è buona regola il darlo, per non togliersi di mano una ripresa di più.

Quando viene chiamato un seme, nel quale non vien giuocato, ma bensì vien mosso in altro, non deve il compagno, senza essere ricercato oppure obbligato, muover data sul tre chiamato, ma potendo, prendere la data mossa, e rimettere in quella.

È regola che i compagni si aiutino fra di loro, perciò dovranno darsi le figure e gli assi, senza uscire però dall'obbligo di rispondere al seme giuocato, se non nel caso di non averne, quando si conosce che per mezzo delle medesime, si può vincere il giuoco.

A tale effetto non sarà male, scoperti i compagni, contare i punti fatti alle ultime date.

Per fare il mediatore o il giuoco a solo, si ricercano comunemente otto date sicure nelle mani, potendosi queste ancora valutare sulla speranza di caduta di assi e figure provenienti dallo scarto forzato degli avversari.

È quasi certo che con sette date si può vincere andantemente il giuoco, in tre casi:

1.° Con sette date in mano senza assi e senza figure,

purchè le sette date sieno sicure, e che alcuno dei tre che si vogliono giuocare in ultimo, siano corredati di carte di niun valore, e non rimangano in mano figure.

2.° Si può vincere ancora con sette date e una figura in mano, purchè vi siano due *napoletane*.

3.° Si può vincere facendo l'ultima data, dopo il tramezzo di tre date.

Con sei date ancora si può vincere sicuramente, purchè queste sieno seguìte o interrotte con riprese d'assi, e vi sia ancora in tutti e due i casi, l'ultima data.

Con cinque date parimente si può vincere, purchè si abbiano due o tre assi, e si facciano le ultime due date.

Questi due ultimi casi vengono chiamati, nei termini del giuoco, *mediatori di rigiro*.

Si avverta che chi non ha la preferenza non può fare mediatore senza pericolo di perdita, se tiene il giuoco in uno o due semi; ma col giuoco in tre semi in qualunque caso si deve fare, essendo per lo più sicuramente vinto, eccettuato il caso di cinque o sei date del seme contrario, che vengano fatte da chi ha la preferenza, e nel corso delle quali siano dai compagni, somministrati assi e figure.

Tutta la facilità per vincere questo giuoco, dipende da una grande attenzione agli scarti, sì del compagno che degli avversarî; poichè produce una certa chiarezza nelle carte che ciascuno tiene in mano, dovendosi ancora avere in mira di fare l'ultima data, la quale avendo, come già si è detto, il valore di un punto da per sè sola, contribuisce molto alla vincita del giuoco.

Delle pene. Poichè al tavolino da giuoco si distinguono le persone civili, così chi è assiso al medesimo deve guardarsi dal puntare o strisciare la carta maliziosamente, dal fare storcimenti di vita, proferir parole oscure o tronche, e molto meno bussare la carta, come suol dirsi, di sotto la mano, e da fare altri cenni, dai quali gli altri si avvedino del buon giuoco che si può avere in quel seme, senza escludere il sistema di pensare lungamente a rispondere al seme giuocato: ma devesi giuocare uniformemente e con buon garbo.

Quel giuocatore che non tenesse conto di tali avvertimenti, verrà ammonito, sotto pena di essere escluso dal giuoco, qualora persistesse a tenere un contegno indecoroso.

Per evitare per quanto sia possibile la frode, è neces-

sario che sia previsto il caso che se alcuno dei giuocatori o maliziosamente o inavvedutamente, non rispondesse, secondo i termini del giuoco a qualche data, questi, perdendo il giuoco, dovrà pagarlo anche pel compagno e vincendolo, pagherà il compagno medesimo.

Se il giuocatore di preferenza chiamasse senza tre, perdendo il giuoco, è obbligato a pagarlo anche pel compagno; bene inteso che resterà esente da questa pena, quel giuocatore che ha chiamato in forza del *passo* fatto, da chi ha la preferenza.

Se il giuocatore di preferenza nell' eleggersi il compagno, chiamasse disavvedutamente un tre o un due esistente nelle proprie mani, è obbligato a giuocar solo contro gli altri tre, i quali assolutamente non essendo suoi compagni per mezzo della chiamata, divengono soci fra loro; e vincendo il giuoco, lo ritirerà corrispondente ai punti fatti, come pure lo pagherà perdendolo, il che molto più probabilmente può accadere.

Nello stesso modo si opererà dandosi il caso enunciato di sopra, in chi, volendo far mediatore, ricercasse una carta che tiene nelle proprie mani: bene inteso però, colla dote relativa al mediatore, cioè 10 gettoni di più oltre i punti fatti, tanto in caso di vincita, come di perdita.

Delle riscossioni e dei pagamenti. Chi farà il giuoco a solo, vincendolo, dovrà ritirare da ciascuno, oltre la quantità dei gettoni relativa ai punti fatti, 10 gettoni di più, e viceversa perdendolo, li dovrà pagare a ciascuno dei tre giuocatori.

Facendo poi casualmente cappotto, dovrà percepire da ciascuno 41 gettoni, cioè 20 del solo e 21 del cappotto.

Dichiarando poi cappotto prima di cominciare a giuocare la prima data, dovrà averne da ciascuno, oltre i 41 enunciati di sopra, 10 gettoni di più per tal dichiarazione, cioè 51 gettoni.

Non facendo cappotto dopo tal dichiarazione e vincendo il giuoco, ritirerà quei gettoni che gli spettano secondo i punti fatti, ma poi dovrà pagare ad ogni giuocatore 51 gettoni, per la perdita della dichiarazione e del cappotto.

Se per caso facesse stramazzetto, dovrà ritirare da ciascuno 24 gettoni.

Fin qui per il *giuoco a solo.*

Chi poi farà mediatore, vincendolo, dovrà esigere oltre la quantità dei gettoni a seconda dei punti fatti, l' aumento

di dieci gettoni per ciascuno, meno da quello che gli avrà somministrata la carta richiesta; e perdendolo dovrà pagare la stessa somma che avrebbe ritirata da ciascuno vincendolo, e di più 10 gettoni a chi ha effettuato il baratto.

Facendo casualmente cappotto, in caso di vincita dovrà percepire da quello che ha effettuato il baratto, 21 gettoni, e 31 dagli altri due; altrettanti ne pagherà perdendolo, con l'aumento di 10 gettoni a colui che gli avrà somministrata la carta.

Facendo cappotto dichiarato, dovrà percepire l'aumento di 20 gettoni, cioè in tutto 41 gettoni, e 31 da chi ha fatto il cambio; ma non facendo cappotto, e vincendo peraltro il giuoco, ritirerà quei gettoni che gli si pervengono secondo i punti fatti, ma poi dovrà pagare ad ognuno dei giuocatori 41 gettoni e 51 a chi gli ha somministrata la carta.

Se poi farà stramazzetto, dovrà esigere 24 gettoni, cioè 14 per il giuoco semplice e 10 per la dote del mediatore, meno da quello che avrà effettuato il baratto.

E questo per il *mediatore*.

Quanto al pagamento del giuoco semplice, cioè quello che vien fatto per mezzo della chiamata, sarà nella quantità dei gettoni secondo il numero dei punti che verranno fatti da chi vincerà il giuoco, il quale, come abbiamo detto in principio, s'intenderà guadagnato, quando con le carte dei due compagni siano stati compiti sei punti.

Tutte le volte che per mezzo della chiamata si riuscisse di far cappotto, viene stabilita per chi vince, la riscossione di 21 gettoni.

Facendo poi stramazzetto, si ritireranno dai vincitori 14 gettoni.

Tutti i casi che possono succedere nel corso del giuoco, ai quali non si fosse previsto in queste regole, e non fosse applicabile la chiara interpretazione di quanto abbiamo detto, devono risolversi secondo gli usi dei luoghi dove si effettua il giuoco e secondo la cognizione dei giuocatori, la rettitudine e probabilità del giuoco stesso.

Il quintilio.

Per non stare a replicarci inutilmente, diremo che questo giuoco è sottoposto a tutte le regole che abbiamo espo-

sto più sopra pei *quadrigliati*, poichè è lo stesso giuoco, con la differenza, come appare evidentemente dal suo nome, che invece di essere quattro, i giuocatori sono cinque; e per conseguenza, quando nessuno fa mediatore (che allora è uno contro quattro) i giuocatori sono due contro tre, e le carte da distribuirsi divengono otto, invece di dieci per ciascuno.

Nel *quintilio*, quando il giuocatore di preferenza non potesse effettuare la chiamata, dirà — *Passo* — e gli succederà il secondo, il quale potrà fare lo stesso, fino a che uno di essi si elegga il compagno per mezzo della chiamata.

Quel giuocatore che chiama in forza del *passo*, fatto da altri, non è sottoposto, in caso di perdita, a pagarlo per il compagno.

Tranne questo solo caso, colui che chiamasse senza avere almeno un tre nelle sue otto carte, pagherà anche per il compagno che ha scelto.

Il pagamento dei gettoni ad ogni singolo giuocatore, tanto per il mediatore come per il giuoco semplice, è nella stessa proporzione dei quadrigliati, con la diversità che se uno fa mediatore dovrà pagare o ritirare, a seconda vince o perde il giuoco, una posta di più, essendo gli avversari quattro invece di tre.

Nel giuoco semplice, colui che si sarà eletto il compagno per mezzo della chiamata, dovrà pagare o ritirare dai tre avversari, a seconda della vincita o della perdita, tre poste delle quali una la darà o la farà pagare al suo compagno, poichè abbiamo già detto che gli avversari sono tre, invece di due come nei quadrigliati.

Il terzilio, o calabresella.

Del giuoco. Anche questo è un giuoco che deriva dai *quadrigliati*, essendo assolutamente eguale riguardo al valore delle carte, al prendere i posti al tavolino, alla quantità dei punti necessaria per vincere e al modo di ben giuocare, come pure circa alle pene per la mala distribuzione delle carte, pel rifiuto al seme giuocato ecc.

Differisce dai quadrigliati soltanto nel numero dei giuocatori, che sono tre invece di quattro, e dall'obbligo che uno di essi debba sempre giuocare contro gli altri due.

La quantità delle carte è di dodici per ciascun giuocatore distribuite in tre volte, quattro per volta, e le quattro d'avanzo formano un mazzetto da per sè, destinato a quel giuocatore che volesse eseguire il giuoco a *solo*, contro gli altri due.

Siccome è indispensabile che uno dei tre giuocatori debba, come abbiamo detto, giuocare contro gli altri due, nel caso che quello di preferenza non avesse carte valevoli a conseguire la vincita, farà *passo*, e la facoltà di fare il giuoco a solo scalerà al secondo; se nemmeno questi potesse farlo, toccherà al terzo; e non potendolo fare neppur esso, il giuoco andrà a monte e sarà fatta nuova distribuzione di carte, scalando però la preferenza.

Il giuocatore di preferenza che volesse fare il giuoco a solo, ha diritto di chiedere quella carta che più crede possa essergli utile (la quale non potrà essere altro che un tre o un due), dandone un'altra in cambio a quello che avrà la carta da lui richiesta. Ma perde tal diritto quando il secondo, oppure anche il terzo, volesse fare il giuoco con le proprie carte, senza baratto.

Qualunque giuocatore che fa giuoco, sia col baratto, sia colle proprie carte, ha diritto di prendere il mazzetto avanzato dalla distribuzione, ma dovrà scartarne in suo luogo altre quattro a sua volontà.

Il primo a giuocare deve essere, in ogni caso, chi ha la preferenza.

A colui che farà l'ultima data, appartiene il mazzetto scartato dal giuocatore che avrà fatto giuoco a solo.

Pagamenti e riscossioni. Colui che farà giuoco e lo vince, ritirerà dagli altri due giuocatori tanti gettoni corrispondenti ai punti fatti, ed altrettanti ne pagherà, perdendolo.

Vincendo il giuoco cappotto, ritirerà 21 gettoni da chi ha fatto il baratto, e 31 dall'altro.

Facendo stramazzetto, ritirerà 14 gettoni da chi ha effettuato il baratto e 24 dall'altro.

Se poi lo dichiarasse cappotto, vincendolo, ritirerà dal giuocatore del baratto 31 gettoni e 41 dall'altro. Perdendo la dichiarazione, ma vincendo peraltro il giuoco, ritirerà i

gettoni guadagnati dai punti fatti, e pagherà 41 gettoni al primo, e 31 al secondo.

Può darsi il caso che il tre chiamato da chi fa giuoco a solo, si trovi nel mazzetto avanzato dalla distribuzione; il giuoco dovrà esser fatto medesimamente dal richiedente, e allora nella vincita o nella perdita i gettoni verranno ritirati o pagati fra i giuocatori in parti eguali.

Ed in parti eguali li pagherà o ritirerà il giuocatore che vuol fare il giuoco a solo, senza baratto di carta.

Anche nel *terzilio*, il giuocatore che facendo il giuoco chiamasse una carta esistente nelle proprie mani, è obbligato a giuocare contro gli altri due: vincendo, ritirerà quei gettoni corrispondenti ai punti fatti; perdendo, gli pagherà.

Il tresette, o ventuno.

Questo giuoco si fa in quattro persone, due contro due, con un mazzo di quaranta carte, le quali hanno il medesimo valore come nel giuoco dei *quadrigliati*.

Fissati che siano i quattro giuocatori, uno di essi prende il mazzo, lo mischia, e dopo averlo fatto tagliare, collocherà la prima carta nel mezzo della tavola, indi ne distribuirà una per ciascun giuocatore, principiando da destra, fino a tanto che siano passati tutti e quattro i re. Coloro cui sarà toccato in sorte i re dei semi neri, cioè *fiori* e *picche*, saranno compagni di giuoco, e giuocheranno contro gli altri due che avranno avuti i re dei semi rossi, cioè *quadri* e *cuori*.

Ciascun giuocatore prenderà posto a un lato del tavolo, in modo che ognuno abbia in faccia il proprio compagno, rimanendo così per due giuochi e procedendo dopo a una nuova elezione nel modo sopra indicato.

Riunito il mazzo di carte, due giuocatori, avversari fra di loro, alzano dal mazzo una carta a piacere, e colui che l'alza superiore a quella dell'altro, acquista la preferenza, e come suol dirsi, *comanda* la distribuzione delle carte, per essere egli il primo a giuocare.

La preferenza scala successivamente dal primo al quarto giuocatore.

La distribuzione delle carte si eseguisce in due tempi, a cinque per volta, principiando dalla destra di chi le distribuisce.

Il giuocatore di preferenza, appena avuta la sua parte di carte, sarà suo dovere contarle, e prima di principiare il giuoco, domanderà agli altri se ne hanno dieci. In caso di errore, resta in sua facoltà di far restituire le carte da chi ne ha di più a quello che ne ha di meno, o tornare a nuova distribuzione.

Qualora giuocasse senza prima aver fatto tale domanda e si verificasse uno sbaglio nella distribuzione delle carte, allora il giuoco andrà a monte, e sarà rinnuovato scalando la preferenza.

Però quei giuocatori che avuta la loro parte precisa di carte avessero in quelle da accusare una delle combinazioni che in appresso diremo, hanno diritto di farlo, anche rinnuovando la distribuzione.

Come nei quadrigliati, questo giuoco ha le sue carte da accusare, e queste sono: tre o quattro *tre;* tre o quattro *due;* tre o quattro *assi;* una o più *napoletane.* E come abbiamo già detto nei quadrigliati, una napoletana si forma con un asso, un due e un tre dello stesso seme.

Una napoletana ha il valore di tre punti: anche ciascuna delle altre combinazioni, vale tre punti, e quattro se i tre o i due o gli assi sono quattro.

Perciò quel giuocatore che nella naturale distribuzione si trovasse avere una o più delle suddette combinazioni, potrà accusarle, appropriandosi i relativi punti, appena compiuta la prima data di carte, ma avanti che questa venga coperta, altrimenti l'accusa non è valida.

Quanto al modo di giuocare, è perfettamente lo stesso dei quadrigliati, con la differenza che mentre il detto giuoco si risolve in una sola distribuzione di carte, ossia in undici punti, questo del tresette è vinto quando in più distribuzioni di carte e coi punti fatti per mezzo dell'accusa, si arrivi a fare ventun punti; perciò da alcuni è chiamato *giuoco del ventuno.*

Dandosi il caso che ambedue le parti si trovino in procinto di vincere, il diritto di chiamarsi vincitore del giuoco resta sempre alla parte che per prima arriva ai ventun punti, anche nel caso che gli avversari ne facessero dopo di più per mezzo dell'accusa.

Per meglio spiegarsi, se le due parti avessero venti

punti ciascuna, e rinnovando la distribuzione delle carte, il giuocatore di preferenza facesse con la prima data un punto formando così *ventuno*, la partita è vinta da esso, ancorchè la parte avversaria accusi qualsiasi altro numero di punti.

Il pizzichino.

Questo giuoco del *pizzichino* non è altro che il *tresette* giuocato in due, non avendo altra variante che nel distribuire le carte.

Ecco, per far ciò, come si procederà:

Colui che deve fare le carte, dopo aver mischiato e fatto tagliare il mazzo dall'avversario, ne distribuirà dodici per ciascuno in tre volte, a quattro per volta; il rimanente del mazzo lo porrà nel mezzo alla tavola.

Quello dei due giuocatori che avrà preso la data, prenderà la prima carta di sopra al mazzo di tavola e la farà vedere all'avversario, il quale a sua volta prenderà la seconda carta facendo lo stesso; e ciò fino al totale esaurimento delle carte.

Alcuni giuocatori usano anche spartire subito in due mazzetti il rimanente della distribuzione, formandoli col dare la prima all'avversario, la seconda prenderla per sè, e così di seguito fino all'estinzione delle carte. In tal modo ogni giuocatore ha il proprio mazzetto da cui ritira una carta ad ogni data fatta dall'uno o dall'altro, sempre coll'obbligo di mostrarsele reciprocamente.

Anche questo giuoco si fa coll'accusa; ma quando piacesse ad entrambi i giuocatori, si può eseguirlo senza accusa.

In tutti e due i casi, la vincita di esso è stabilita quando sieno compiuti ventun punti.

Il traversone.

Questo giuoco divertente, che viene anche chiamato a *vinciperdi*, o *alla meno*, non è altro che un *tresette*, giuocato alla rovescia.

Eccone le regole:

Il valore delle carte è lo stesso del tresette, soltanto non vi sono compagni e non è stabilito il numero dei giuocatori; chè anzi — come vedremo più sotto — nel corso del giuoco va sempre diminuendo.

La distribuzione delle carte si dovrà fare in modo che ognuno ne abbia un' eguale porzione. Avanzando delle carte, saranno messe da una parte e sarà obbligato a prenderle colui che farà l' ultima data.

Prima di principiare il giuoco, si stabilirà il numero dei punti, arrivando ai quali ciascun giuocatore è dichiarato perditore e non può più giuocare.

I punti possono essere ventuno, trentuno, o quarantuno.

Uno degli astanti prende una tavoletta, oppure un foglio di carta, segnando tutti i nomi dei giuocatori, per aggiungervi ad ognuno, volta volta, i punti che saranno per fare.

Chi farà l' ultima data, oltre prendere le carte che potranno essere avanzate dalla distribuzione, dovrà prendere anche tutte le altre figure che avanzeranno ai giuocatori, dopo il computo esatto dei punti.

Per portare un esempio, se uno avesse fatto tre punti e due figure, le due figure dovrà darle a chi ha fatto l' ultima data, il quale avrà l' obbligo di computarle nel suo conto, dovendo in ogni giuoco essere undici punti la somma totale.

Appena uno ha raggiunto quei tanti punti prima fissati, viene, come abbiamo già detto, dichiarato perditore, esce dal tavolo e il giuoco seguita fra i rimanenti, fino a che rimane un sol giuocatore, il quale ha vinto su tutti e prende le poste.

Come pure sarà vincitore di tutte le poste quel giuocatore che nel corso della partita riesce a far cappotto.

L' astuzia del giuoco sta nel cercare di sbarazzarsi delle carte superiori — tre, due, assi ecc. — per non essere obbligati a prendere, avvertendo però, che colui che per non prendere una data, non rispondesse al seme giuocato, verrà senz' altro dichiarato perditore, anche se non ha raggiunto il numero dei punti stabilito.

Il picchetto.

Il *picchetto* fu inventato sotto il regno di Carlo VII di Francia, nell' occasione di un ballo che questo principe fece eseguire nel castello di Chinon.

Tutti i personaggi di quel ballo rappresentavano delle carte; quattro valletti s' avanzavano i primi, come per far posto ai grandi personaggi ch' essi precedevano. In seguito veniva il re, dando la mano alle dame. Tutti ballando, formavano successivamente delle *terze,* dei *quattordici* e dei *gilet interzati;* poi i colori si separavano e si confondevano a diverse riprese.

Così fu inventato il picchetto, che si giuoca con un mazzo di trentadue carte, composto dell' asso, del re, donna, fante, dieci, nove, otto, e sette d' ogni colore.

L' asso vale undici punti e le figure dieci ciascuna; tutte le altre i punti che segnano.

Il picchetto si giuoca in due. Chi alza a sorte dal mazzo la carta più bassa, distribuisce le carte nel seguente modo: Le mescola e fa tagliare il mazzo dall' avversario, poi le dispensa a due a due, o a tre a tre, sino a che ciascuno di loro ne abbia dodici. Le otto d' avanzo restano sul tavolino.

In questo giuoco si hanno tre casi: 1.° il *repicco;* 2.° il *picchetto;* 3.° il *cappotto.*

Il *repicco* è quando un giuocatore ha fatto trenta punti e l' avversario non ne abbia segnati alcuno. In questo caso in luogo di dire trenta punti si dice novanta e più, secondo quanti altri punti sono stati fatti al disopra dei trenta.

Il *picchetto* è quando avendo contato un certo numero di punti senza che l' avversario ne abbia fatti alcuno, si raggiungono giuocando i trenta punti. Si conta allora sessanta punti, continuando a segnare i punti che si fanno in più.

Il *cappotto,* è quando uno dei giuocatori fa tutte le alzate e conta per questo quaranta punti, e colui che guadagna soltanto le carte, conta dieci punti

Però occorre avvertire che per far picchetto, ossia per contare sessanta invece di trenta, bisogna giuocare per il primo, perchè non essendo il primo, e colui che lo sarà gettando una carta che segna, esso segnerà uno, e l'altro nel suo giuoco allorchè conterà ventinove, se leva la carta gettata non conterà trenta, a meno che colui che giuoca il primo non getti una carta di nessun valore, come un sette, un otto o un nove; in questo caso dopo aver levata questa mano si potrà proseguire il giuoco sino a trenta e contar sessanta.

Dopo aver fissato il numero dei punti raggiunti con i quali è vinta la partita, ciascun giuocatore ordina le proprie carte a seconda dei semi.

Colui che non ha figure, dopo che l'altro ha scartato, scopre il suo giuoco e le carte bianche valgono tutte insieme dieci punti che si contano prima del punto stesso.

Dopo ciò il primo giuocatore *scarta*, cioè getta via le carte che non gli convengono, però non più di cinque, prendendone altrettante dal mazzetto di otto, posto sul tavolo, col diritto di guardare le altre che lascia.

L'avversario fa lo stesso.

Il primo può ancora guardare le carte lasciate dall'avversario, e accusa il seme col quale principierà il giuoco. Il secondo è obbligato a rispondere con lo stesso seme.

Si avverta che lo scarto deve essere dichiarato e fatto prima di prendere le carte del mazzetto di tavola.

Si scarta allo scopo di guadagnare le carte e di avere il punto, cioè si cerca di mettere insieme più carte che si può dello stesso seme.

Scartando, si cerca ancora di fare *quattordici*, cioè quattro assi, quattro re, quattro donne, e quattro fanti; oppure un *gilet interzato*, cioè tre assi, tre re, tre donne o tre fanti.

Chiamasi punto un numero di carte dello stesso seme, per accusare le quali si sommano i punti.

Accusato il punto, si chiederà all'avversario se vale; se questi ha un punto superiore l'accusa a sua volta, e lo stesso se l'ha uguale. Chi lo ha superiore conta tanti punti quante sono le carte colle quali ha accusato; se le carte sono uguali, segna i punti chi ha fatto punto più grosso; e se finalmente anche il punto fosse eguale, non lo conta nessuno.

Succede lo stesso, se entrambi i giuocatori hanno le

stesse *terze, quarte, quinte* ecc., ammenochè uno di essi con una quinta, una quarta o una terza superiori, non renda buone le terze, le quarte o le quinte inferiori, che potrebbero essere uguali a quelle dell'avversario.

Vi sono sei specie di terze: 1.ª La *terza maggiore*, che si compone d'un asso, d'un re e d'una donna. 2.ª *La terza di re*, composta d'un re, d'una donna e d'un fante. 3.ª La *terza di donna*, composta d'una donna, d'un fante e d'un dieci. 4.ª La *terza di fante*, composta d'un fante, d'un dieci e d'un nove. 5.ª La *terza di dieci*, composta d'un dieci, di un nove e d'un otto. 6.ª La *terza bassa*, composta d'un nove, d'un otto e d'un sette tutti dello stesso seme.

Le quarte sono di cinque specie: 1.ª *La quarta maggiore*, composta d'un asso, d'un re, d'una donna e d'un fante. 2.ª La *quarta di re*, composta d'un re, d'una donna, d'un fante e d'un dieci, seguitando così fino alla *quarta bassa*.

Lo stesso per le quattro specie di *quinte*, per le tre specie di *seste* e per le due specie di *settime*.

Havvi naturalmente una sola *ottava*, composta di otto carte dello stesso colore.

Un gilet interzato o una terza ha il valore di tre punti; un gilet inquartato o una quarta, ha il valore di quattro; una quinta, quindici; una sesta, sedici; una settima, diciassette, e l'ottava diciotto.

Il giuocatore che ha una terza, una quarta, una quinta, una sesta ecc. più alte delle altre, annulla tutte le inferiori. Da questo si capisce, che una terza di re annulla una terza di donna che avesse l'avversario, come pure la più piccola quarta annulla la terza maggiore ecc.

Quando ciascun giuocatore ha fatto lo scarto, ordina le carte per vedere quelle che può contare, principiando dall'accusare il punto dato dalle carte di egual seme che tiene in maggior numero.

L'avversario dice se vale o no.

Dopo guarderà se ha dei gilet interzati o inquartati ec., sempre che non vengano mosse difficoltà dall'avversario, mostrando sempre le carte delle quali accusa i punti.

Dopo questo vedrà se abbia dei quattordici, e non avendone, guarderà di contare tre assi, tre re, tre donne, tre fanti e tre dieci. I maggiori annullano gl'inferiori. Indi comincia il giuoco.

Colui che giuoca per il primo lo farà a volontà, come

chi ha il giuoco in mano; l'avversario però, quando ne abbia, deve rispondere col medesimo colore.

Il giuocatore che ha il giuoco in mano conta un punto per ogni carta che dà, basta però che siano o l'asso o il il re, o la donna o il fante, altrimenti non può contar niente.

Le carte inferiori vengono prese dalle superiori. Il giuocatore che fa più carte, conta dieci punti.

Alla fine di ciascun colpo, se nessuno ha fatto cento punti al primo colpo, si mescola e si ricomincia.

L' écarté.

Come il *picchetto,* questo giuoco si fa in due e con lo stesso mazzo di carte. Per il solito si giuoca ai cinque punti.

Ciascun giuocatore alza una carta dal mazzo: chi l'alza superiore dà le carte e ha la mano.

L'ordine e il valore delle carte è come appresso: re, donna, fante, asso, dieci, nove, otto, sette.

Colui che fa le carte, le mescola e fa alzare, poi ne dispensa cinque all'avversario e cinque per se stesso, avvertendo di darne prima tre e poi due, o al contrario. In ultimo scopre l'undicesima, e le rimanenti carte le pone alla sua destra.

Se la carta scoperta è un re, segna a suo favore un punto e farà lo stesso chi nel proprio giuoco avrà un re del seme della carta scoperta.

Però il re deve essere accusato prima di giuocare, dicendo — *Ho il re.* — Si può anche accusare il re dopo aver giuocato, basta però che sia stato giuocato per il primo e l'avversario non l'abbia coperto con la sua carta; se lo copre, il punto è perso.

Quanto abbiamo detto è per il primo che giuoca.

L'avversario dovrà sempre accusare il re prima di giuocarlo, ma è nella sua convenienza di farlo quando il primo giuocatore ha giuocato la sua carta.

BIBLIOTECA CIVICA SCHIO

Il seme della carta di tavola chiamasi *atout* e guadagna su tutti gli altri.

Chi prende le carte di tavola giuoca per il primo.

Se chi deve giuocare per il primo non è soddisfatto delle proprie carte che ha in mano, propone all'avversario lo scarto, dicendo — *Propongo* — e l'altro se accetta domanda — *Quante?* — dando al primo giuocatore, dal mazzo tenuto in disparte, quante carte esso scarta e ne prende quante ne vuole per sè, a condizione che tanto l'uno che l'altro non ne prendino più di cinque.

Si può scartare quante volte uno vuole, purchè l'avversario acconsenta e che ci sieno carte.

Colui che ha domandato le carte, non si può rifiutare di riceverle.

Allorchè dopo un primo scarto, l'altro giuocatore rifiuta un secondo scarto proposto dal primo, se non fa almeno tre date perde due punti.

Il primo che giuoca, se lo fa senza aver proposto e non fa almeno tre date, perde due punti.

Come non si ha il re non si possono fare più di due punti per volta. Chiamasi far *volata* il fare due punti senza il re o tre punti col re.

Il whist.

Di tutti i giuochi di carte il *whist*, che gli inglesi sono superbi di avere inventato, è quello che giuocasi più frequentemente nei circoli e nei saloni dove si cerca nel giuoco piuttosto una distrazione e un esercizio della mente che l'alimento d'una passione.

Si giuoca due contro due con due mazzi completi di cinquantadue carte, osservando che abbiano il rovescio di colore differente per non confonderli.

Questi due mazzi si adoprano alternativamente.

I compagni, ossia coloro che giuocano insieme, si chiamano *partners* e si pongono al tavolino uno di fronte all'altro.

Colui che alza dal mazzo la carta maggiore, distribuisce le carte cominciando dal mescolare il mazzo e farlo tagliare

a destra, in maniera che sia tagliato possibilmente per la metà. Distribuisce poi una carta per volta a ciascun giuocatore cominciando da sinistra scoprendo l'ultima che chiamasi l'*atout* o briscola.

Nel caso si scoprisse qualche carta o fossero distribuite male, si procede a una nuova distribuzione e ha diritto di farla il giuocatore a destra di colui che ha sbagliato.

Avute così ciascuno le carte, giuoca per il primo colui che è a sinistra del distributore.

Giuoca una carta e gli altri fanno lo stesso seguendo sempre successivamente da sinistra a destra.

L'asso conta più di tutte le altre carte, poi viene il re, la donna, il fante, il dieci, nove, otto, sette, sei, ecc., fino al due.

La partita è vinta da chi fa dieci punti.

Dopo aver preso sei date, ogni altra data conta per un punto.

Le prime sei date chiamansi il *dovere*, la settima che segna un punto dicesi *trick*.

Si fanno pure dei punti con gli onori, che sono: l'asso, il re, la donna e il fante del seme di briscola o carta di tavola. Chi ha tre di queste carte conta due punti; avendole tutte, se ne conta quattro.

Il diritto di contare gli onori cessa allorchè uno ha nove punti e gli manca così una sola data per vincere la partita.

Se due compagni, o *partners*, hanno otto punti e inoltre uno di essi ha tre onori, può mostrarli e la partita è vinta. Lo stesso se oltre gli otto punti, uno di essi ha due onori e l'altro uno.

Ogni giuocatore ha quattro gettoni che servono a segnare i punti.

Un punto, due, tre, quattro, si notano mettendo in fila tanti gettoni quanti punti si vuole rappresentare. Cinque punti si notano con due gettoni in fila e uno sopra; sei, con tre gettoni in fila e uno sopra; sette, con due gettoni in fila e uno sotto; otto, con tre gettoni in fila e uno sotto; nove, con quattro gettoni in fila e uno sotto, e precisamente nel seguente modo:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
.	..	...	....	.	.	..	...	....
				..	...	.	.	.

Da ciò si capisce che un gettone sopra la fila conta per tre, e che uno sotto conta per cinque.

Le partite si pagano con delle marche: la semplice con una, la doppia con due, la tripla con tre.

È *semplice* la partita quando gli avversari hanno almeno cinque punti all'atto di perdere. È *doppia* quando non hanno più di quattro punti. È *tripla* quando non hanno più di tre punti o nessuno.

Usasi ancora di pagare per la partita *robre* o legata, delle marche di *scommessa* o di *consolazione* da due a quattro. Se le due partite non sono guadagnate una dietro l'altra, si deduce il numero delle marche che il guadagno della terza partita ha fatto fare agli avversari. Così un *robre* composto d'una partita doppia e d'una tripla, deve esser ridotto a sei marche, quando gli avversari abbiano vinta la partita semplice.

Allorchè due partners fanno la tredicesima data, fanno *chelem* o *volata,* guadagnando otto o dieci marche secondo se la consolazione fu combinata o di due o di quattro marche. In questo caso non si contano i punti e gli onori, ma si lascia la partita come si trova.

Pertanto si può fissare che il *chelem* valga solamente per il numero delle levate.

Giuocando si deve rispondere, quando se ne abbia, al seme della carta giuocata dal primo. Colui che rifiuta perde tre punti dei propri, aumentandoli all'avversario.

Chi rifiuta in fine del taglio, avesse anche più di dieci punti, dovrà rimanere *nel pozzo,* cioè con nove; se fa *chelem* non potrà contare che il numero delle levate. Nel caso di reciproco rifiuto il taglio è nullo e torna a dar le carte chi le aveva date prima.

I giuocatori non possono indicare se hanno buone o cattive carte o che possono fare un certo numero di date, come pure non possono biasimare o lodare il giuoco del suo compagno.

La scopa.

Si giuoca con un mazzo di quaranta carte, ed eccettuato il re che vale dieci punti, la donna nove e il fante otto, tutte le altre carte valgono i punti che segnano.

La vincita è stabilita agli undici punti: ma di comune accordo si può stabilire a qualsiasi numero.

Ordinariamente si fa in quattro persone, ma si può benissimo giuocare anche in due, osservando in tutto le stesse regole.

In quattro, i giuocatori si dividono in due compagni e due avversari, scelti con le medesime regole del *tresette*, descritto a pag. 394.

Fissati così i compagni, e preso posto al tavolo da giuoco, due avversari alzano ciascuno una carta dal mazzo, e colui che l'alza di più valore ordina la distribuzione delle carte, qualora non gli piacesse di farla egli stesso, giacchè questo sta in sua facoltà. La distribuzione dovrà esser fatta, in ogni caso, nel modo seguente:

Dopo aver ben mischiate le carte e fatto tagliare il mazzo dall'avversario a sinistra, si dispenserà tre carte a ciascun giuocatore dal disotto del mazzo, ad una ad una, e quattro ne verranno poste scoperte nel mezzo del tavolo.

Finita così la distribuzione, il giuocatore di mano, che è quello a destra del distributore, consulta le proprie carte e prende dalle quattro di tavola quella che più gli piace, purchè sia di egual valore a quella con la quale vuole effettuare la presa. Se non ne ha uguale, mette in tavola una delle sue, e questo chiamasi *calare*.

E così fa successivamente ognuno degli altri tre giuocatori.

Allorchè tutti hanno giuocato l'ultima delle tre carte, il distributore torna di nuovo a darne altre tre per ciascuno, indi si prosegue il giuoco.

In tal modo si seguita fino al totale esaurimento del mazzo.

Con una carta si possono prendere una o più carte, basta che la somma dei punti di esse sia eguale ai punti della carta giuocata. Però non si può prendere più carte quando in tavola vi è una carta del valore di quella con la quale si prende.

Colui che con la propria prende l'unica carta, o quante altre ve ne fossero sulla tavola, fa *scopa*, e segna un punto.

Se in tavola non vi è alcuna carta, colui che è di mano deve metterne una delle sue.

Appena esaurito così tutto il mazzo delle carte, ogni partito conta le proprie, e ne segna i punti fatti.

Coloro che hanno più di venti carte, segnano un punto;

se ne hanno venti, impattano con l'avversario. Poi si contano le carte del seme di *quadri:* chi ne ha sei o più, segnano un altro punto; se ne hanno cinque impattano. Chi ha il *sette di quadri,* chiamato nel giuoco *sette bello,* segna un altro punto. Chi ha la *primiera* più alta, segna un altro punto ancora.

La primiera è il massimo punto che si possa fare con quattro carte di seme differente, una per seme, tenuto conto che, come al giuoco di primiera, il sette vale ventuno, il sei vale diciotto, l'asso sedici, il cinque quindici, il quattro quattordici, il tre tredici, il due dodici, la figura dieci.

Coloro che fanno tutti i punti ne segnano quattro, cioè i così detti *punti di mazzo,* e tanti punti di più quante furono le scope fatte.

Per essere eccellenti in questo giuoco, occorre buona memoria per ricordarsi le carte che vengono prese via via.

Lo scopone.

Questo giuoco, come si vede chiaramente dal nome, è lo stesso che la *scopa,* non differendo che dal modo di dare le carte; e tal differenza consiste, che invece d'essere distribuite in più volte, tre per volta, nello *scopone* si danno subito nove carte per ciascun giuocatore. Del resto si applicano tutte le regole della scopa. Il valore delle carte e il conteggio dei punti è assolutamente identico.

L'asso sbarazzino.

Si giuoca in quattro, osservando in tutto le regole descritte per il giuoco della *scopa,* al quale ha eguale il modo di scegliersi i compagni, la distribuzione e il valore delle carte, il conteggio dei punti e il modo di giuocare, colla differenza in ciò, che ogni volta quel giuocatore cui spetta

di giuocare avesse in mano un asso, prende con esso quante carte sono in tavola e fa scopa, col relativo guadagno di un punto.

Però, l'asso perde tal valore, qualora se ne trovasse un altro sulla tavola.

Quel giuocatore a cui non sia stato possibile effettuare la presa con un asso che avesse in mano, e sia obbligato a calarlo, dicesi essergli andato l'asso in *campagna*.

Nell'*asso sbarazzino* essendo facile fare molte scope, per non rendere tanto frequenti le vincite, si giuoca sempre non meno che ai quindici punti.

I tarocchi, o minchiate.

Questo giuoco si fa per il solito in quattro, due contro due, con un mazzo da *minchiate*, il quale è di novantasette carte: cinquantasei coi quattro semi o colori, bastoni, denari, spade e coppe, dette *cartacce*, un *matto* e quaranta *tarocchi*.

Delle cartacce vale soltanto il re, che conta cinque punti, ed è carta d'onore.

In tutti i giuochi, la carta maggiore prende la minore, eccettuato in coppe e in danari, dove avviene il contrario, purchè non si tratti di carte figurate.

Come abbiamo detto, i tarocchi sono quaranta e col matto quarantuno, dei quali i maggiori hanno sempre la precedenza sui minori.

Di questi, trentacinque sono numerati; i cinque che seguono, chiamati *Arie*, non son numerati, ma si distinguono dalle figure in essi rappresentate, cioè la *Stella*, la *Luna*, il *Sole*, il *Mondo*, e la *Tromba*, che in ordine crescente di valore sono le maggiori del giuoco.

Tre carte di quelle che contano, cioè dall'uno al cinque inclusivo, il dieci, il tredici, il venti, e dal ventotto al quaranta, eccettuato il ventinove quando sono consecutive, formano *verzigola*. Fanno ancora verzigola se fossero quattro o cinque, tutte di conseguenza; e ancora Matto e Tromba; uno, tredici e ventotto; dieci, venti, trenta e Tromba; e tre re.

Ciascuna verzigola conta cinque punti; quella di quattro Mori conta solamente tre; le cinque Arie contan dieci punti ciascuna.

Si usa contare le verzigole tre volte: una prima di cominciare a giuocare, purchè si mostrino; e due volte alla fine del giuoco.

Divisi i giuocatori in compagni e avversari, e deciso colui che dà le carte, come abbiamo già detto per il *tresette* a pag. 394, ciascun giuocatore riceve ventuna carta delle quali venti coperte e l'ultima scoperta, e se questa sarà carta d'onore, segnerà i punti che vale.

Colui che distribuisce le carte può guardare fra quelle avanzate del mazzo se vi siano carte da onori, e prenderle per sè.

Colui che alza le carte dopo mescolate, può prendere per sè la carta che alza, se sarà carta d'onore, e quante altre venissero ancora dietro a quella.

Chi scarta, deve ritenersi sempre le carte d'onore.

Il Matto può sempre giuocarsi ad arbitrio del giuocatore; solamente nel caso che uno di essi, giuocando per la prima volta una cartaccia, e quello che vien dopo non avendone di quel seme mettesse un tarocco, allora colui che ha il re, anche se avesse altre carte di quel seme o il Matto, è obbligato a giuocare il re.

Ciascun giuocatore deve rispondere sempre al seme, e se non lo fa, perde di sua tasca. Non avendo semi uguali, si giuoca un tarocco finchè se ne hanno, e dopo un'altra carta qualunque.

Colui che rifiuta paga a ciascuno avversario sessanta punti e dicesi che paga un *resto*.

Si può rifiutare il Matto da parte di chi giuoca, ancorchè avesse in mano altre carte di quella specie che vien giuocata, perchè questa carta si può giuocare quando si vuole, e fa tutte le figure a riserva che esso non può prendere.

Se colui che ha il Matto non prende mai, e si trovi alla fine di giuoco senza carta da poter dare in sua vece, lo darà senza segnarne la morte; se però invece del Matto è obbligato a dare una carta d'onore, allora segnerà la morte di questa carta.

Colui che giuoca prima d'accusare, o lascia giuocare gli altri, perde l'accusa.

Si accusano le verzigole mettendole in tavola.

Le Arie contano dieci, i tarocchi d'onore contano cinque, e cinque i re; i Mori, due, tre, quattro e cinque, contano tre.

Si giuoca a qualunque numero di punti fissato prima di cominciare la partita.

La briscola.

Si giuoca in due o in quattro con un mazzo di quaranta carte.

Giuocando in due ha il vantaggio di far le carte colui che alzerà dal mazzo la carta più di valore; giuocando in quattro per prima cosa si dovrà scegliere i compagni. Un giuocatore mescola le carte e fa tagliare il mazzo, poi mette una carta nel mezzo al tavolino e comincia a distribuire le altre una per ciascuno. Coloro a cui toccano due regi dello stesso colore stanno insieme. Dopo questo, due giuocatori avversari alzano ciascuno una carta dal mazzo; colui che avrà alzata la carta di più valore avrà la preferenza di distribuire le carte.

In questo giuoco la carta che conta più di tutti è l'*asso*, che vale undici punti, poi il *tre* che vale dieci punti, il *re* che ne vale quattro, la *donna* tre, il *fante* due, il *sette*, il *sei*, il *quattro* e il *due* che però non valgono punti.

Gli assi e i tre vengono in questo giuoco chiamati *carichi*; le figure *punti*, e le altre carte non di briscola son dette *lisce*.

Colui che dovrà distribuire le carte, dopo mischiato e fatto tagliare il mazzo, darà tre carte ad ogni singolo giuocatore, quindi metterà una carta scoperta in tavola che sarà la *briscola*, ed il resto del mazzo coperto, lo porrà sopra a quella, in modo che rimanga scoperta per circa due terzi.

Ammettiamo che la carta scoperta sia una di fiori, tutte le carte dello stesso seme diverranno tante briscole.

Queste briscole, quando non vengono superate da altre briscole maggiori, prendono qualunque data, ancorchè vi sieno carte ad esse superiori per valore.

Portiamo un esempio:

Figuriamoci che di prima mano abbiasi giuocato un fante di cuori, di seconda un asso dello stesso seme, e di terza un quattro di briscola; se quello d'ultima mano non ha una briscola superiore del quattro, la data rimarrà a quello di terza mano.

Quando nessuno metta briscola, la data rimarrà a chi supera la prima carta giuocata con lo stesso seme.

È bene avvertire che a questo giuoco non c'è obbligo di rispondere al seme giuocato.

Chi prende la data è anche il primo a giuocare e a prendere una delle carte del mazzo, che come dicemmo, è posto nel mezzo, il suo vicino di destra sarà il secondo, e così di seguito, finchè dopo dieci date, non sieno esaurite le carte di tavola e quelle in mano, compresa la briscola scoperta.

Dall'esempio, che abbiamo più sopra portato, si può arguire che la vincita del giuoco consiste nell'avere molte briscole e nel prendere, col mezzo di quelle molti carichi.

Eccettuato nella prima data, dove non si può parlare nè accennare, il giuocatore prima di mettere carta in tavola e a seconda delle carte che avrà in mano, domanderà al compagno la carta che desidera sia giuocata, e cioè briscola, carico, punti o liscio.

Si accenna al compagno anche le carte di briscola che si hanno in mano; per esempio: l'asso, chiudendo un occhio, il tre, storcendo la bocca, il re, guardando in alto, la donna, tirando fuori un poco la lingua, il fante, alzando una spalla. Però si avrà sempre cura di non farsi sorprendere nei detti cenni dagli avversari, perchè la furberia del giuoco è appunto quella d'indovinare le altrui carte, senza far conoscere le proprie, ed anzi chiaccherando apposta per far credere il contrario.

Nel tempo della partita non si possono contare i punti fatti, eccettuato nel tempo delle tre ultime date purchè non ci sieno carte in tavola. Un giuocatore provetto però conta i punti a mano a mano che gli fa, e così regola benissimo il suo giuoco. Taluni ritengono a memorie le briscole e i carichi che vengono a mano a mano giuocati.

Per vincere, bisogna superare i sessanta punti.

Dandosi il caso di far *patta*, cioè sessanta punti per ciascuno, il giuoco sarà come non avvenuto, e dovrà tornare

a fare la distribuzione delle carte, colui che le aveva fatte prima.

A briscola si può giuocare anche in tre, ma bisognerà togliere dal mazzo un due di un qualunque seme.

La *briscola scoperta* si giuoca nello stesso modo se non che le carte dei giuocatori ed il mazzo, dove si prendono le carte, sono scoperte.

Il briscolone.

Il nome stesso fa subito capire, non essere questo che il giuoco di *briscola*, leggermente modificato.

Ecco in che differisce:

I giuocatori sono soltanto due; le carte da distribuirsi di prima mano invece di tre son cinque per ciascuno, e non si mette la carta scoperta in tavola, giacchè tutte le carte si contano per briscole.

In tutto il resto, sia per il valore da darsi alle carte, sia per il conteggio dei punti, rimane eguale a quanto abbiamo detto sopra per il giuoco della briscola.

Il croquet.

Il giuoco del *croquet* risale al sedicesimo secolo. Era allora conosciuto sotto nome di *palla-maglio*.

Lo si giuocava in Francia e in Italia, nelle epoche carnevalesche, e particolarmente a Firenze.

Più tardi passò in Inghilterra, ove venne chiamato *pall-mallat*.

Questo giuoco fu sempre tenuto in grand'onore presso l'aristocrazia; nel diciottesimo secolo più non veniva in-

dicato che sotto il nome di *maglio;* molte piazze e strade antiche portano ancora oggi il nome di questo giuoco.

In Francia la rivoluzione proibì il maglio come se fosse stata un' istituzione.

Tuttavia l'antico maglio ci vien ridonato da qualche anno dall'Inghilterra, ma battezzato col nuovo nome di *croket* o *croquet.*

Questo giuoco, che in oggi furoreggia tanto nei parchi e sulle spiagge, è dunque tutt'altro che una novità; il suo nome solo è cambiato.

Materiale del giuoco. Le scatole del croquet, che si trovano tanto facilmente nei negozi, racchiudono questi oggetti: dieci archi; otto palle; otto magli; otto etichette; due piuoli; un martello; una riga.

Le palle sono ognuna di un colore differente; gli stessi colori sono presentati dai magli e dalle etichette.

Uno dei piuoli, chiamato *piuolo di partenza,* è successivamente dipinto in striscie coi colori delle palle, incominciando dal colore azzurro.

Questo materiale serve per otto giuocatori; poichè fatta in maggior numero, la partita riescirebbe troppo lunga e quindi faticosa.

Numero dei giuocatori. Ogni giuocatore si munisce di una palla e di un maglio: il numero dei giuocatori è limitato al numero degli utensili.

Si può giuocare tanto tutti in un campo, quanto divisi in due campi. Si può eziandio giuocare in due campi quando il numero dei giuocatori è dispari; in questo caso uno di essi giuoca per due e fa correre due palle.

Il giuoco riesce più interessante allorchè i giuocatori sono divisi in due campi.

Prima che la partita sia impegnata, uno dei giuocatori mette in un cappello le varie etichette. Ognuno ne prende una, e l'ultima rimasta è per quello che tiene in mano il cappello.

I giuocatori si muniscono della palla e del maglio che porta il colore dell'etichetta scelta.

Il giuocatore che ha il colore azzurro giuocherà per il primo, e gli altri successivamente, secondo l'ordine dei colori segnati sul piuolo di partenza.

I giuocatori che hanno il numero dispari formano un campo, e gli altri formano l'altro.

Il terreno. Si deve scegliere un terreno il più possibilmente piano ed orizzontale.

Un tratto di venti metri di lunghezza su dieci di larghezza è sufficiente.

Gli archi ed i piuoli devono essere collocati a tre metri di distanza l'uno dall'altro, e la superficie di cui diamo la misura, basta a queste divisioni.

Quando non si può disporre che di un terreno più ristretto, si possono collocare gli archi ed i piuoli a due metri, ma la partita riuscendo troppo facile, non offre più lo stesso interesse.

Varii modi di disporre gli archi ed i piuoli. Gli archi ed i piuoli possono essere disposti nel modo che meglio piace.

Non si può cambiare questa disposizione durante la partita.

Si è però obbligati a formare una figura geometrica in rapporto alla linea che unisce i due piuoli (fig. 168).

Tra i dieci archi ve n'ha uno detto *campanello*.

Quando si vuole adoperarlo, lo si deve collocare sulla linea dei due piuoli, e così si fa di uno degli archi, allo scopo di conservare la stessa simmetria.

Lo scopo del giuoco essendo quello di far passare la propria palla sotto gli archi facendole toccare i piuoli, devesi, dopo di aver fissati gli archi e i piuoli, stabilire il cammino che ogni palla deve percorrere.

Regole del giuoco. 1. Ognuno giuoca quando viene il suo turno. Ogni giuocatore incominciando, mette a terra la sua palla a cinquanta centimetri di distanza dal piuolo di partenza. Indi la colpisce col suo maglio in modo da farla passare sotto il primo arco.

2. Ogni giuocatore si propone di far percorrere alla sua palla il cammino convenuto tra gli archi e i piuoli; ma questo percorso è spesso contrariato dalle varie combinazioni indicate qui appresso.

3. Allorquando un giuocatore fa attraversare uno o più archi alla sua palla, egli ha il diritto di giuocare ancora, e prosegue fino a tanto ch'egli effettua un passaggio sotto gli archi.

4. La stessa regola è applicabile in ciò che concerne il piuolo secondo o *piuolo di arrivo*.

5. Di mano in mano che un giuocatore passa sotto un

arco, egli deve muovere la sua etichetta e metterla sull'ultimo arco fatto.

6. Non è sempre facile ad un giuocatore il far passare

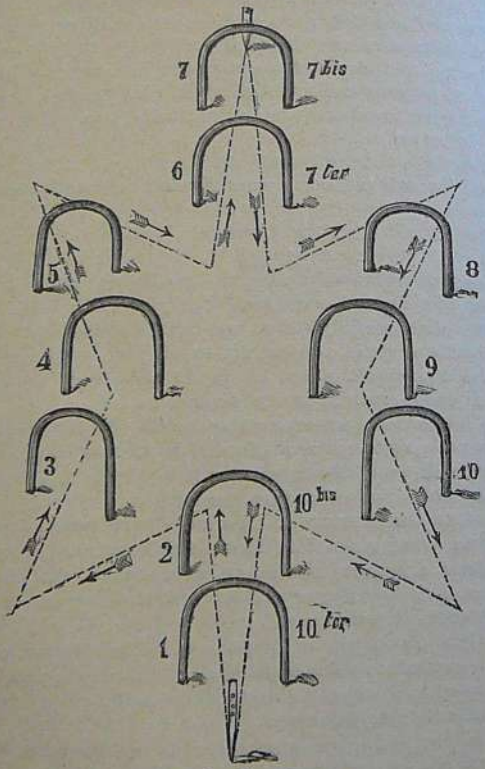


FIG. 168.

la sua palla sotto un arco; può anche accadere, che ciò non sia di suo più grande vantaggio; si può tentare di colpire un'altra palla, vale a dire toccarla colla propria.

7. Quando un giuocatore ha toccato una palla, ha il diritto, sia di giuocare ancora un colpo, sia di mangiarsi (croquer) la palla toccata.

Questo è il sistema per *croquer* le palle: Si assale colla propria palla una palla avversaria; le due palle dopo il loro contatto hanno cambiato di posto; si prende la propria e la si pone a contatto nel modo che si vuole colla palla avversaria. Si posa allora il piede sopra la propria palla e col maglio si colpisce su questa dal lato opposto alla palla contraria.

Se il colpo è stato bene applicato, la propria palla deve essere rimasta sotto il piede, e quella avversaria è cacciata più o meno lungi.

8. Quando non si ha convenientemente *croqué*, quando cioè la propria palla sia scappata di sotto al piede, allora il colpo è dichiarato nullo.

9. Dopo aver *croqué*, si può fare un altro colpo.

Riassumendo, un giuocatore giuoca finchè passa degli archi, o colpisce, *croquant* o meno palle.

10. Fra il passaggio fra due archi, non si può prendere due volte la stessa palla.

11. Non può essere colpita nè *croquée* una palla che non sia passata sotto al primo arco.

12. Quando una palla toccata o *croquée* passa sotto un arco nell' ordine voluto, quest' arco le viene contato.

13. Gli archi debbono passare non solo nell' ordine convenuto, ma anche nella direzione voluta.

14. Quando un giuocatore ha fatto percorrere alla sua palla tutti gli archi e i piuoli, egli ha vinto e può ritirarsi dalla partita. La sua palla diviene *palla morta*. Ma può rimanere nel giuoco per favorire i suoi compagni e nuocere agli avversari. Egli prende allora il nome di *revers*.

15. Un *revers* ha il diritto di spingere la sua palla in tutte le direzioni e di *colpire* e di *croquer* ai compagni ed agli avversari.

16. Deve *croquer* tutte le palle che tocca.

17. Non può *croquer* una stessa palla più di una volta nella partita.

18. Quando una palla ne colpisce due o più collo stesso colpo, il giuocatore non può *croquer* soltanto che la palla toccata per prima.

19. La partita è vinta dal campo i cui giuocatori hanno compiuto il loro percorso, quando uno o più del campo opposto non abbiano ancora terminato.

20. Si assume la certezza che una palla ha fatto un arco collocando dal lato opposto un manico di maglio in contatto coi due lati dell'arco. Se il manico tocca la palla, l'arco è fatto; diversamente no.

21. Quando si colpisce una palla che non fece il primo arco, questa palla deve essere ricollocata ove si trovava.

22. Non si può colpire senza aver fatto il primo arco.

23. Quando devesi fare il primo colpo e che si trovano delle palle collocate dinanzi al primo arco, queste devono essere tolte per permettere di giuocare; vengono in seguito ricollocate nel posto ove si trovavano.

24. Quando una palla è lanciata fuori del recinto del giuoco, si deve ricollocarla, a cinquanta centimetri di bordo, della direzione da essa seguita per escire.

25. Abbiamo detto che allorquando si lascia scivolare dal piede la propria palla, il colpo è nullo; lo stesso avviene quando la palla che si vuol *croquer* non si muova più, quantunque l'altra abbia toccato.

Questo caso si produce quando non si prese la precauzione di mettere bene a contatto le due palle.

Nell'uno o nell'altro caso le due palle restano al loro posto; ed al giuocatore che segue tocca fare il colpo.

26. Quando fu male *croquée* una palla, se delle palle sono fuori di posto, bisogna ricollocarle.

27. Un arco può venir fatto urtando la palla.

28. Quando un giuocatore, per sbaglio, giuoca sopra una palla che non sia la sua, il colpo deve essere ricominciato.

29. Non avvedendosene subito, il colpo è buono ed i giuocatori riprendono dopo le loro palle.

30. Si può colpire la propria palla sia coll'una parte sia coll'altra del maglio.

31. Non si può mettere la mano che sulla metà superiore del maglio.

32. I compagni possono darsi dei consigli colla voce, ma non indicare col gesto come i colpi devono essere giuocati.

33. Quando un *revers* ha colpito a torto una palla, questa viene ricollocata nel suo primo posto; il *revers* resta ove si trova.

PARTE SECONDA

GIUOCHI D' AZZARDO.

La roulette.

La roulette è il giuoco d' azzardo per eccellenza, ma non può in nessun caso essere un giuoco nobile. Erasi tentato di farlo penetrare nella buona società, ma il tentativo non riuscì.

Presentemente la roulette non è più praticata che in Germania, nel Belgio e a Monaco.

Ecco la disposizione del giuoco:

A destra e a sinistra d' una grande tavola sono scritti alternativamente sul tappeto in rosso e in nero *trentasei* numeri, dallo *zero* al *doppio zero* fino al trentasei; sono posti in tre colonne, come si vede nel nostro disegno (fig. 169).

Delle linee separano questi numeri l' uno dall' altro; al disopra dei numeri si trovano lo zero rosso e il doppio zero nero; nelle parti laterali sono tracciate tre caselle, nelle quali da una parte sta scritto: *dispari, manca, rosso* e dall' altra: *pari, passa, nero.*

Nel mezzo della tavola vi è un cilindro sormontato da un mulinello, che il banchiere avente i fondi e che dirige il giuoco fa girare. La parte superiore del cilindro ha una specie di piatto di bilancia sull' orlo del quale sono indicati i trentasei numeri, lo zero e il doppio zero, mescolati e inscritti nelle piccole caselle, dove va a cadere una palla d' avorio che il banchiere lancia nella parte superiore del cilindro, nel medesimo tempo che lo fa girare.

Il numero della casella dove s' arresta la palla è il nu-

mero vincitore che determina la sorte dei giuocatori. Se il numero sul quale la palla si è arrestata è il cinque, per esempio, che è rosso; tutti i giuocatori che hanno messo il loro danaro sul numero cinque o sopra il colore rosso, o meglio ancora sopra la parola *manca*, hanno guadagnato; tutti gli altri hanno perduto.

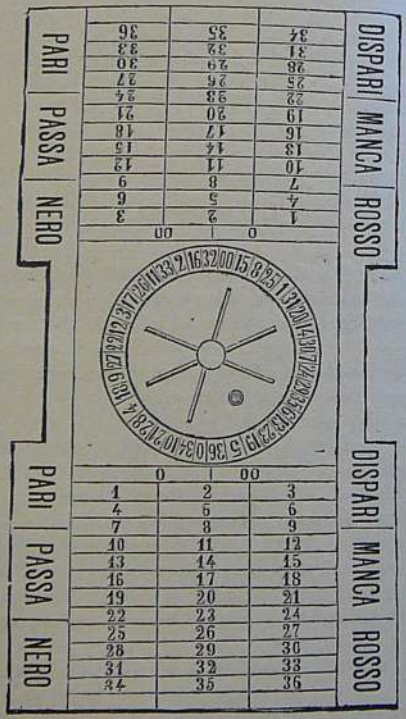


Fig. 169.

Alla roulette vi è più modi di arrischiare il danaro.

Se il danaro viene posto sopra un solo numero e che la palla vi si ferma, la puntata vien pagata *trentasei* volte;

diciotto volte se è stata posta su due numeri vicini l'uno dell'altro e che la palla cade su uno dei due; *tre* volte se è stato puntato sopra una colonna di dodici numeri e *sei* volte se fu puntato sopra una *sestina*, ovvero mezza colonna.

Si può porre il danaro sullo zero o sul doppio zero come sui numeri.

Osserviamo che il giuocatore che ha *diciotto* probabilità di fortuna, ne ha *venti* contro, a causa dello zero e del doppio zero, che vanno a benefizio della banca.

Chi giuoca sopra i dodici numeri d'una colonna, guadagna, vincendo, il doppio della puntata, e chi punta su due colonne di dodici numeri, riceve, se la pallina si ferma a uno di quei numeri compresi nelle due colonne, la metà della posta.

Si può mettere pure il danaro sopra una o l'altra delle sei caselle ov'è scritto: *dispari, manca, rosso, pari, passa, nero.* Se la fortuna sorride, si guadagna una somma eguale alla puntata.

Di tutti i giuochi d'azzardo, la roulette è incontestabilmente il più svantaggioso per i giuocatori, poichè le probabilità di vincita della banca sono molte, avendo lo zero e il doppio zero in suo favore, vale a dire quando la pallina si ferma a quelli, ritira tutte le puntate pagando solamente quelle che per caso fossero sopra lo zero o doppio zero.

Il baccarat, o maccao.

È il giuoco d'azzardo di moda, che si fa moltissimo, benchè proibito.

Si giuoca fra un banchiere e un numero qualunque di giuocatori.

Si adoprano due o più mazzi completi di cinquantadue carte, ed eccettuate le figure che contano dieci, le altre hanno il valore che segnano.

In alcune case di giuoco si adoprano fino a dieci mazzi di carte che mescolate a volontà, tanto dal banchiere che dai giuocatori, sono poste dentro a una cassetta che si adatta in una apertura fatta appositamente in un tavolo, in fac-

cia al banchiere. Le carte, via via che il banchiere le toglie, salgono automaticamente e sono così sempre alla portata della sua mano.

I puntatori sono disposti in due parti, l'una a destra e l'altra a sinistra del banchiere.

Alcune volte è il banchiere che dichiara la somma che intende giuocare, e i puntatori allora posano davanti a sè, dalla parte ove sono, la posta che desiderano arrischiare; la somma di tutte le poste non dovrà oltrepassare quella dichiarata dal banchiere. Ciò dicesi *andare alle pompe.*

Altre volte i giuocatori mettono davanti a sè dalla propria parte, la posta che intendono arrischiare, e il banchiere raddoppia provvisoriamente queste puntate.

In un modo o nell'altro, dopo che tutti hanno puntato ed è dichiarato *giuoco fatto,* il banchiere dà una carta ai puntatori di destra, una a quelli di sinistra e una per se stesso, poi un'altra da destra, un'altra da sinistra e un'altra per se stesso.

I puntatori alla destra e alla sinistra del banchiere che hanno ricevuto le carte osservano il proprio punto. Il banchiere fa altrettanto, e se non ha un nove o un otto da scoprire subito le carte, come diremo in seguito, dice — *Do carte.* — Gli avversari o accettano un'altra carta, o avendo buon punto non la prendono.

Al *baccarat* i punti nove, diciannove, ventinove sono i migliori; dopo vengono otto, diciotto, ventotto, sette, diciassette, ventisette ecc.; così i numeri che più si avvicinano al nove, diciannove, ventinove, cioè a dire i punti che hanno per finale nove, vincono a quelli che sono al disotto.

Colui dei giuocatori, puntatore o banchiere, che nelle due prime carte si trova avere nove, diciannove, otto o diciotto, scopre subito il suo giuoco. Se il banchiere ha nove o diciannove e che i puntatori non hanno un punto eguale, egli prende tutto il denaro puntato.

Il colpo sarà come non avvenuto se il punto del banchiere e del puntatore sarà eguale.

Se il banchiere non ha in principio otto, diciotto e che uno dei puntatori avesse nove, diciannove, e l'altro un punto al disotto della finale otto, il banchiere pagherà il primo e riscuoterà dal secondo.

I punti dieci, venti, trenta, si chiamano *baccarat* o *ciste.*

Dal momento che il banchiere ha presa la terza carta,

oppure rimane con le prime due, e che i giuocatori hanno fatto altrettanto, ciascuno scopre il suo giuoco.

Allora il banchiere o colui dei puntatori il di cui punto si avvicina di più al nove vincerà sull' avversario del quale il punto se n' allontana.

Per esempio, se il banchiere ha sei, l' uno dei giuocatori cinque, l' altro sette, il banchiere vince sul primo e perde sul secondo. Se l' uno e l' altro puntatore avessero otto e sette, il banchiere invece non avesse che sei, questi pagherà tutti. Ma se i puntatori non avessero che cinque, il banchiere prenderà tutto il denaro puntato. Se i puntatori e il banchiere avessero ciascuno un punto eguale, il colpo, come dicemmo, sarebbe nullo.

Il lansquenet, o zecchinetta.

Per far questo giuoco occorrono più mazzi completi di cinquantadue carte riunite.

I giuocatori sono: un banchiere e un numero variabile di compagni di giuoco.

Dopo aver sorteggiato chi funzionerà per primo da banchiere, quello che è stato designato mescola le carte, le porge al giuocatore di sinistra onde alzarle a volontà, poi annunzia la somma che vuol giuocare; il giuocatore a destra del banchiere ha in seguito la parola: può tenere esclusivamente per se stesso tutta la somma proposta dal banchiere, e può pure, se lo preferisce, non tenerne che una parte, infine ha il diritto di dire che egli *passa*.

Se il primo giuocatore accetta tutta la somma che il banchiere ha proposta, il giuoco incomincia. Se questo primo non ne tiene che una parte, il secondo può *rifiutare*, offrendosi di tenerla tutta lui solo.

Finchè la somma intiera non è accettata, i giuocatori cominciando da quello di destra e via via per ordine, possono rifiutare i giuocatori precedenti, offrendosi di tenerla tutta loro.

Il primo giuocatore che ha *passato* può nuovamente a

sua volta rifiutare, se tutta la somma non è stata ancora accettata dai giuocatori.

Fatti così i *rifiuti* e i *rinvii*, o che la somma sia stata tenuta da un solo giuocatore, o da parecchi che ne tengono ciascuno una parte, il banchiere estrae una carta, che è la sua, e la mette alla sua sinistra, poi una seconda, che è quella delle *poste*, ponendola alla sua destra, poi una terza, una quarta, finchè non estragga una carta simile alla sua, o a quella che tirò per seconda; nel primo caso guadagna, nel secondo perde ed il banco passa al giuocatore di destra.

Quando dopo avere scoperta la prima carta, il banchiere ne scopre subito una eguale, ha il diritto di ritirare la somma guadagnata.

Dopo il primo colpo, se il banchiere guadagna, è obbligato di lasciare in giuoco tutto il denaro scommesso e guadagnato, finchè non cede il banco.

Il banchiere dopo la prima girata può rilasciare il banco al giuocatore di destra e questi bisogna che lo accetti.

Se un banchiere prendendo le carte giuoca la somma di cinquanta lire, vincendo due colpi, il banco si trova ricco di duecento lire. Quando il banchiere lasci allora volontariamente il banco, il suo vicino di destra lo prende e non mette in banco, per cominciare, altro che la somma cui gli piace di giuocare; ma dandosi il caso che un altro giuocatore si offra di comprare il banco come sta, ne acquista egli il possesso. Se perde, il banco passa nuovamente a quello che ne aveva diritto; se lo lascia volontariamente, il banco andrà al migliore offerente.

Quando il banco passando naturalmente ad un altro giuocatore, un terzo offre di comprarlo, il primo può comprarlo lui stesso avendone la preferenza.

Quando il banco è stato comprato tre volte di seguito, non può esserlo una quarta, ed esso ritorna a quello che doveva averlo quando fu comprato la prima volta.

Tali sono le regole del *lansquenet*, o *zecchinetta*.

Il faraone.

Si giuoca fra un banchiere e un numero illimitato di puntatori.

Sul tavolo sono disposte tutte le carte d'uno stesso seme: re, donna, fante, asso, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, otto, nove e dieci. Il banchiere dichiara qual somma intende reggere e tiene in mano un mazzo completo di cinquantadue carte, che avrà fatto mescolare e tagliare alla sua sinistra.

I puntatori possono arrischiare qualunque posta sopra ciascuna carta di tavola, basta che la somma di esse poste non superi ciò che il banchiere ha dichiarato di reggere.

Quando tutti hanno puntato ed è *giuoco fatto*, il banchiere sfoglia le carte per di sotto al mazzo, che tiene unito e coperto nella sinistra, una per volta, mostrandole e ponendole, sempre scoperte, la prima alla destra e la seconda alla sua sinistra.

La prima, cioè quella di destra, fa vincere al banchiere le poste che i puntatori hanno posto sopra le carte del medesimo valore, e la seconda, quella di sinistra, al contrario obbliga il banchiere a raddoppiare tutte le poste messe sulla carta dello stesso valore.

Il vantaggio del banchiere è nei *doppietti*, vale a dire quando scopre due carte eguali, due re, due donne ecc. che vince la metà del denaro che i puntatori hanno rischiato sulla carta che rappresenta il doppietto.

Il banchiere deve sempre tenere ordinate le carte tanto di destra che di sinistra, facendone un mazzetto per parte. Qualsiasi giuocatore ha diritto di esaminarle e contarle. Se un mazzetto avesse una o più carte dell'altro, il banchiere è obbligato a restituire tutte le poste.

Il campanello.

Come lo dimostra il nostro disegno (fig. 170), il *campanello* è una specie di biliardino avente il piano inclinato verso il lato dal quale si giuoca, che è quello più basso del disegno e precisamente dove si trovano le otto buche con i numeri.

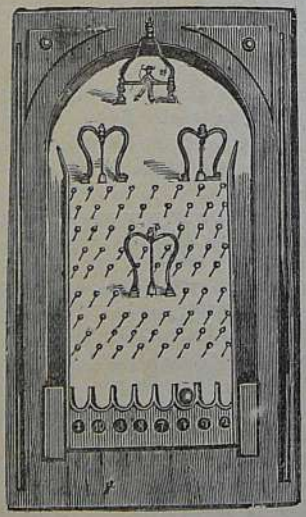


Fig. 170.

Il piano è coperto da un panno ben teso. Sopra a questo piano, in alto, sta raffigurato un omino e sul piano a piombo di esso è segnato il numero cento. Più bassi si trovano tre archetti che sorreggono ciascuno un campanello.

Dei due che sono in linea, quello di destra porta il numero settanta, l'altro di sinistra il sessanta e quello in mezzo e più basso il cinquanta.

In fondo, come dicemmo, sono otto buche segnate con i numeri uno, dieci, tre, otto, sette, quattro, nove, due.

Sullo stesso piano sono infisse una quantità di bullette che servono a sviare la pallina dalla sua corsa naturale.

Dal canaletto a destra del giuoco (fig. 170) viene tirata con una piccola stecca da biliardo, una pallina d'avorio; questa corre in cima al biliardino e ricadendo in basso può passare fra le gambe dell'omino, che è fissato a una cerniera e avverte il passaggio della pallina facendo una capriola.

Chi tira la palla così, dicesi che ha fatto il *cento*.

Se la pallina invece passa fra uno dei tre archetti ciascuno dei quali sorregge un campanello e lo fa suonare, chi ha tirato vince tanti punti, settanta, sessanta o cinquanta, secondo quale campanello è suonato.

Finalmente se la palla non passa dal *cento* nè dagli altri campanelli, va a finire in una delle otto buche; chi l'ha tirata fa il punto che porta la buca nella quale la pallina è andata a cadere.

Naturalmente si può fare il cento più una buca qualunque e vengono contati anche i punti della buca, facendo così centuno, centodue, centotre ec. Si può fare il cento e il campanello cinquanta, il campanello settanta e quello cinquanta, il sessanta e il cinquanta ecc.

Chi tira la pallina troppo forte, in modo che entri nel canaletto che trovasi alla sinistra del biliardino, il colpo è nullo e torna a tirare.

Questo giuoco si fa per il solito da un banchiere e un numero indeterminato di giuocatori.

Dopo che il banchiere ha dichiarato che è *giuoco fatto*, ossia che regge tutte le poste, egli tira la pallina per il primo. Gli altri fanno lo stesso; chi fa un punto superiore al banchiere, riscuote una somma eguale alla posta. Se fa un punto minore è il banchiere che ritira la somma puntata. Se il punto è eguale a quello del banchiere, è *patta*.

Molti amano questo giuoco per la trepidazione che fa provare, quando la palla è in mezzo alle bullette da non prevedere la sua direzione.

Il pitocchetto, o piattello.

Si giuoca in quattro persone con un mazzo di quaranta carte; le figure contano dieci, e le altre carte il punto che segnano.

Nel mezzo alla tavola si pone un piattino destinato a ricevere le poste e le somme che vengono pagate durante il giuoco.

Fissata e messa nel piattino la posta, incomincia la partita.

Per decidere chi debba distribuire le carte, un giuocatore qualunque prende il mazzo, lo mescola, fa alzare a sinistra, e posta una carta in mezzo alla tavola, dispensa le altre una per volta a ciascun giuocatore. Chi ha il primo re fa carte nel seguente modo: Ogni giuocatore dovrà avere nove carte in tre volte, e quattro dovranno esser poste sotto al piattino, in maniera che queste non siano nè le prime nè l'ultime del mazzo. Per riuscire a ciò, si dispenserà prima tre carte a ciascuno, poi altre tre, quindi si metterà le quattro sotto il piattino, e le rimanenti, tre per ogni giuocatore.

Le carte messe sotto il piattino chiamansi *fola*.

Chi sbaglia nel distribuire le carte, mette nel piattello una somma eguale alla posta, e fa carte il giuocatore di destra pagando anch'egli la somma convenuta per la posta. Ciò dicesi *pagar le carte*.

Per meglio spiegarci, in ogni giuoco le carte dovranno distribuirsi dal giuocatore a destra di quello che le distribuì nel giuoco antecedente, ed è legge del giuoco che il distributore delle carte debba mettere nel piattino una somma uguale alla posta.

Scopo del giuoco è di fare *piattello*, ossia fare trentacinque punti o più in nove carte d'uno stesso seme.

Ricevute le carte, ciascun giuocatore l'esamina, e se nessuno ha trentacinque, oppure non l'accusa per poi *imboscare*, allora la fola va all'incanto.

Il giuocatore a destra di colui che ha fatto le carte,

dirà — *Il dovere* — che è quanto dire una somma eguale alla posta per poter prendere la fola. E questo giuocatore è obbligato a far ciò per legge di giuoco, anche se non ha in mano delle buone carte che unite a quelle della fola potessero arrivare ai trentacinque punti.

Gli altri giuocatori o aumentano la somma, oppure dicono — *Passo.*

Colui che ha offerto della fola una somma maggiore, scarta dalle proprie, quattro carte che non crede necessarie per fare il punto richiesto, e prende al loro posto le quattro carte della fola.

Se con quelle fa trentacinque punti o più, ritira tutti i denari, altrimenti aggiunge quanto aveva offerto per avere la fola.

Il giuocatore che ha tre figure dello stesso seme, o *terza reale,* riscuote da ciascuno una somma uguale alla posta.

Fa lo stesso chi ha *pitocchetto,* cioè tutte e nove le carte senza alcuna figura.

Imboscare vuol dire che quando un giuocatore ha di prima mano un bel punto, sempre più di trentacinque, lascia che gli altri giuocatori offrano molto della fola, la fa prendere ecc., e se poi ha un numero di punti superiore a tutti, prende egli il piattino e la somma che fu offerta per la fola.

Perchè l'imboscata sia valida, il giuocatore che la fa deve almeno concorrere una volta all'incanto della fola.

La primiera.

E un giuoco che può eseguirsi in più giuocatori, ciascuno indipendente, con un mazzo di quaranta carte, il valore delle quali è come segue: Il sette conta ventun punti; il sei, diciotto; l'asso, sedici; il cinque, quindici; il quattro, quattordici; il tre, tredici; il due, dodici; e tutte le figure indistintamente, dieci punti.

Ognuno dei giuocatori deporrà in un piattino posto in

mezzo al tavolo, la posta pattuita prima di dar principio al giuoco.

Le carte vengono distribuite via via da ogni giuocatore, scalando sempre a destra.

La sorte deciderà, alzando ciascun giuocatore una carta dal mazzo, chi deve essere il primo distributore. Infatti chi alza una carta di più valore prende il mazzo e dopo avere ben mescolato, fa alzare dal giuocatore a sinistra; indi dispensa quattro carte a ciascuno, sè non escluso, principiando da destra.

Appena terminata la distribuzione, ognuno guarda le proprie carte per vedere se ha fatto *primiera,* la quale consiste nell' avere quattro carte di differente seme, cioè una *fiori,* una *picche,* una *cuori* e una *quadri;* se ha primiera, l'accusa, e se nessun altro ha fatto giuoco maggiore di lui, vince le poste.

Se due giuocatori facessero entrambi primiera, vincerà colui che l'ha maggiore per quantità di punti.

Se un giuocatore invece, ha quattro carte d'un medesimo seme, allora fa *flussi.*

Può anche darsi il caso che un giuocatore possa fare *cinquantacinque,* il quale si compone con le tre carte superiori di uno stesso seme, cioè un sette che vale ventuno, un sei che vale diciotto e di un asso che vale sedici, formando così cinquantacinque punti.

Il *flussi* vince al *cinquantacinque,* e questo alla *primiera.*

Se nel primo giro di carte non avvenisse alcuno di questi tre casi, ogni giuocatore procede allo scarto delle carte che gli restano inutili, riservandosi solo quelle che crede più vantaggiose. Il distributore torna a dare a tutti la porzione delle carte scartate, ed ognuno torna a fare un nuovo esame.

Se nemmeno allora nessuno facesse nè primiera, nè cinquantacinque, nè flussi, sarà vincitore delle poste colui che ha un maggior numero di punti dello stesso seme.

Se due o più giuocatori avessero punti eguali, viene rinnuovato il giuoco.

Trovandosi d'accordo, i giuocatori possono stabilire che invece di risolvere il giuoco in una sola distribuzione di carte, resti vincitore delle poste colui che primo raggiunge un dato numero di primiere.

In questo caso però havvi le seguenti varianti:

Il flussi ha il valore di due primiere

Se un giuocatore facesse primiera e un altro cinquantacinque, questo annulla la primiera e vince tutte le poste, qualunque sia il numero delle primiere da raggiungere. Essendoci però un altro giuocatore che facesse flussi, questo allora annulla il cinquantacinque, e segna per sè due primiere.

Il cinquantacinque, dunque, non ha facoltà di vincere tutte le poste altro che quando non vi è flussi.

Può darsi il caso che un giuocatore nel primo giro di carte abbia avuto un cinquantacinque e flussi, ossia quattro carte di egual seme nelle quali vi sia anche il punto cinquantacinque: accusandolo come flussi, segnerebbe due primiere; allora egli tenta il colpo di vincita, di rimanere cioè col solo cinquantacinque. Procede come gli altri allo scarto della carta che ha in più, e se gli viene nuovamente una carta del seme, torna a fare cinquantacinque, segnando due primiere; se gli viene una carta differente, accusa il cinquantacinque e vince tutte le poste.

Il sette e mezzo.

È un giuoco d'azzardo che si fa tra un banchiere e un numero illimitato di giuocatori.

Si prende un mazzo di quaranta carte e un giuocatore qualunque le mescola e fa tagliare a sinistra; poi mette una carta nel mezzo alla tavola e ne distribuisce una a ciascuno, cominciando da destra. Colui che avrà in sorte la donna di cuori sarà il banchiere.

Occorre notare che in questo giuoco le figure contano mezzo punto, eccettuato la donna di cuori, chiamata in questo giuoco *matta*, che si può far contare quanti punti si vuole a condizione se è sola di farla valere punti interi, non potendo contar mezzo punto che accompagnata da un sette. Tutte le altre carte valgono i punti che segnano.

Il banchiere, dopo aver dichiarato la somma minima e massima che intende reggere a ciascun giuocatore, mescola le carte e fa tagliare il mazzo a sinistra, poi distribuisce a ciascun giuocatore una carta e una la prende per sè.

Coloro che hanno ricevuta la carta l'osservano e puntano una somma a volontà, e ordinatamente, cominciando da destra, ognuno annunzia la somma puntata, domandando o no altre carte.

Se uno rimane con la sola carta distribuita, dice per esempio: — *Mezza lira e via.* — Se poi vuole altre carte, dice: — *Mezza lira e carte,* — e ne prende finchè a lui piace, purchè la somma dei punti non superi i sette e mezzo, nel qual caso *sballa,* e paga la puntata al banchiere.

La carta data nella distribuzione potrà tenersi coperta, mentre per le altre chieste, il banchiere ha diritto di osservarle.

In questo modo il banchiere non saprà il punto che ha ciascun giuocatore.

Chi fa *sette e mezzo reale,* cioè con due carte, lo mostra, e vince la puntata doppia e gli perviene il banco, se il banchiere non lo fa anch'egli.

Chi fa sette e mezzo con tre o più carte, le scopre, vince la posta, se il banchiere non fa anch'egli con più di due carte sette e mezzo, ma non ha il banco.

Fatto così il giuoco a tutti, il banchiere scopre la sua carta, e anch'egli o resta con quella o ne prende altre a volontà.

Se fa sette e mezzo reale, riscuote doppio da tutti quelli che non hanno sballato, e la sola puntata da chi ha fatto sette e mezzo reale; il banco resta sempre a lui.

Se il banchiere fa sette e mezzo con tre o più carte vince la puntata a tutti, purchè non ci sieno sette e mezzo reali.

In tal caso paga la puntata doppia, come abbiamo già detto, e il banco passa a colui che ha fatto sette e mezzo reale per il primo.

Se il banchiere sballa, ossia se fa più di sette e mezzo, paga la puntata a tutti.

Se fa un punto minore di sette e mezzo riscuote la puntata da chi ha eguali punti e meno di lui, e paga quelli che sono superiori a lui anche di mezzo punto.

Il ventuno.

È un giuoco che si fa come il sette e mezzo, con la differenza che si adopra un mazzo di cinquantadue carte ove ciascuna vale per i punti segnati, eccettuato l'asso che vale uno o undici a volontà.

Il ventuno corrisponde al sette e mezzo. Un asso e una figura corrisponde al sette e mezzo con due carte.

La cassetta.

Come lo dice il nome stesso, l'ordigno del giuoco consiste in una cassetta rettangolare avente da tre lati una sponda e il quarto lato libero, smussato in maniera che messa questa cassetta sopra un biliardo, una palla lanciata con una mano, dopo aver battuto nella sponda opposta del biliardo, possa liberamente salire per andare a fermarsi in uno degli alveoli fatti in un disco di marmo (fig. 171).

Gli alveoli portano ciascuno un numero differente; quello che porta il numero maggiore, vien chiamato *bubbolino*.

Il giuoco viene eseguito fra un banchiere e un battitore, il quale può avere per soci qualunque numero di puntatori.

Stabilito il numero dei giuocatori, ognuno di essi estrae dalla borsa o fiaschetta, un numero; chi ha estratto il maggiore è il primo banchiere, come è il primo battitore colui che ha estratto il numero più prossimo a quello del banchiere.

Quando il banchiere ha perduto tre colpi, anche alternati con casi di vincita, il banco passa al battitore, e diviene battitore quel giuocatore che ha il numero più prossimo a quello che è andato in possesso del banco. E così si seguita, fino a che non è toccato a tutti.

Però il banco può esser lasciato a volontà del banchiere, anche prima di aver perduto tre colpi.

Fig. 171.

Il primo a tirare la palla è sempre il banchiere. Tira poi il battitore, e se la sua palla cade in un alveolo portante un numero superiore a quello che ha fatto il banchiere, vince esso battitore e tutti i giuocatori che hanno puntato a quel colpo, e verranno dal banchiere raddoppiate tutte le poste; al contrario saranno dal banchiere ritirate, se il numero fatto dal battitore è inferiore al suo.

Se il banchiere facesse *bubbolino* vince, se non vien fatto anche dal battitore.

Dandosi il caso che ambedue facessero un numero eguale, si procederà *alla scesa*, vale a dire torneranno entrambi a tirare. Il primo è sempre il banchiere. Se questi fa un numero superiore al battitore, vince subito tutte le puntate; mentre il battitore facendo un numero maggiore a quello del banchiere, non vince, ma è obbligato a tirare una seconda volta: se anche allora fa numero maggiore vince, e perde se il numero da esso fatto è minore.

Come si vede, la *scesa* è un vantaggio del banchiere, il quale gode di una probabilità di vincita sopra al battitore.

Il banchiere che ha vinto le puntate, è obbligato a raddoppiarle nel colpo successivo; per esempio, se la prima volta ha fatto banco di due lire, vincendolo, deve fare il successivo di quattro, e così via via fino a che perde o lasci il banco a sua volontà.

Quando il banchiere cede il banco o gli è tolto per legge di giuoco, ha il diritto, qualora lo voglia, di essere il primo battitore e può puntare da solo la somma retta dal banchiere: ma non potrà succedere al banco, altro che quando nuovamente gli spetta.

Qualora il battitore non volesse puntare tutta la somma retta dal banchiere, il rimanente viene coperto dai puntatori che sono in giuoco, ed acquista la preferenza di divenire battitore quel giuocatore che si offra di puntare da se solo tutta la somma del banchiere. Ciò dicesi *battere il banco.*

Si possono ammettere altri giuocatori anche dopo aperto il giuoco; è cura del biscazziere di assegnare a ciascuno il relativo numero, e sorvegliare che l'ordine del giuoco proceda regolarmente.

La bestia.

È necessario essere non meno di tre giuocatori e non più di sette.

Si giuoca con ventotto carte, aumentandole fino a trentadue o trentasei, se i giuocatori sono sei o sette.

Le carte da togliere dal mazzo sono: i due, i tre, i quattro, ovvero anche i cinque, i sei e i sette, secondo il numero dei giuocatori.

La carta di maggior valore è l'asso; poi viene il re, la donna, il fante, il dieci, il nove, l'otto ecc.

La posta da mettersi sul piatto è di tre marche per individuo, in modo che il piatto resti divisibile per tre.

Fa il primo le carte, colui che ne scopre il punto più alto.

Si danno tre carte per individuo, cominciando da quello di destra, e quindi, per ordine, si *passa* o *s' invita* al giuoco con le parole *passo* o *prego*.

In generale si prega con tre assi, due assi e un re, un asso e due re, tre re.

All'invito *prego*, colui che fa le carte scopre la penultima del mazzo, e quella è la *briscola* del giuoco.

Gli altri giuocatori, per ordine, rispondono *tengo* o *passo;* e quelli che passano gettano le carte coperte in mezzo al tavolo.

Coloro che tengono, compreso il pregante, possono scartare una, due o anche tutte e tre le carte, che le verranno cambiate con altrettante da colui che fa il giuoco e sempre da destra a sinistra.

Se tutti passano, ossia non vi è invito, tutti per tre volte possono scartare, ma dopo la terza volta si rimette da tutti la messa nel piatto e passa la mano.

Se vi è invito al giuoco e nessuno tiene, il pregante prende l'intero piatto.

Chi giuocando fa una sola data, guadagna un terzo del piatto; chi ne fa due, due terzi; chi fa tutte e tre le date, vince l'intero piatto e gli altri giuocatori sono *a bestia*.

Se la *bestia* è il *pregante*, allora i vincitori si dividono il piatto in proporzione, ed il *pregante bestia* rimette nel piatto altrettanto quanto vi era, che coll'aggiunta della messa individuale di tre marche, va a formare il valore per il giuoco seguente.

Chi va a *bestia*, sia uno o più giuocatori, paga al pregante il quantitativo che trovasi nel piatto.

Nel giuoco della bestia bisogna attenersi scrupolosamente alle seguenti regole:

1.° Colui che prega, comincia il giuoco.

2.° È obbligo rispondere al colore giuocato, ed in mancanza si deve giuocare briscola.

3.° È obbligo prender sempre, quando si può; quindi chi ha una briscola più grande deve prendere sulla briscola in giuoco.

4.° Non è permesso far salvare qualcuno dall'andare in bestia, perchè è un danno evidente per il pregante e per il piatto.

5.° Bisogna fare il possibile per mandare a bestia il pregante, con evidente vantaggio di tutti gli altri giuocatori e quindi del piatto.

La toppa.

Si fa in un numero di giuocatori illimitato con un mazzo di cinquantadue carte.

Distribuita una carta a ciascun giuocatore, dopo averne messa una in tavola, colui che avrà un primo re, è il banchiere.

Questi, prese le carte, le mescola e fa alzare a destra, indi, tenendo il mazzo per il lungo fra il pollice e il medio della mano sinistra, in modo che tutti possano distinguere la carta che successivamente viene sfogliata, ne scopre due che pone sul tavolo. La terza carta che rimane sul mazzo è quella del banchiere.

I giuocatori puntano a volontà fino a raggiungere la somma che il banchiere ha dichiarato di giuocare. Devesi osservare però che il giuocatore di *mano*, ossia quello a destra del banchiere, ha diritto di puntare quanto vuole, anche una somma eguale a quella del banchiere stesso. Se il giuocatore di mano non ha coperto tutta la somma, il rimanente lo puntano gli altri. Quando tutto ciò è terminato, il banchiere comincia a sfogliare le carte.

Se per prime trova due carte uguali a quelle dove sono le puntate, egli vince, e ritira tutto, facendo così *toppa regia*.

Se trova una carta eguale ad una delle due puntate, e poi ne scopre una eguale alla propria, ritira i denari dell'una e paga l'altra raddoppiando le poste.

Se trova subito una carta eguale alla sua, paga raddoppiando le poste, e dicesi che ha *toppato*.

Finchè il banchiere non toppa, non è obbligato a passar banco, ma lo può passare quando gli piace.

Chi fa toppa regia e vuole seguitare a tener banco, è obbligato a reggere tutti i denari guadagnati.

Il banco gira sempre a destra.

Ciascun giuocatore ha diritto di mescolare le carte ad ogni giuoco.

Il banchiere oltre le due carte messe in tavola, può far puntare anche sopra le altre che via via vengono sfogliate dal mazzo, e ciò dicesi *vendere*.

Il trentuno.

Il trentuno si giuoca fra un banchiere e dei puntatori il di cui numero è indeterminato. Eccone le regole:

Il banchiere avendo un mazzo di cinquantadue carte, o anche due o tre mazzi, secondo il numero dei puntatori, le mescola tutte insieme, fa tagliare, poi distribuisce a ciascuno e a se stesso, una per volta, tre carte. Le figure valgono dieci, le altre carte il numero che esse indicano; l'asso ha il privilegio di valere undici o uno, secondo che conviene a colui che l'ha in mano.

Ora essendo terminata la distribuzione delle tre carte, ciascuno pensa al suo giuoco. Colui, le di cui tre carte formano *trentuno* le fa vedere e riceve dal banchiere due gettoni del valore determinato al principio del giuoco; se il banchiere ha trentuno di prima mano, ciascun puntatore gli paga due gettoni, eccettuato coloro che avranno trentuno, i quali, in questo caso non pagano, nè ricevono niente.

Il banchiere se non ha trentuno di primo acchito, domanda chi vuole carte; il primo alla sua destra ha la parola, gli altri successivamente.

Colui che crede avere un giuoco troppo debole, domanda carte, gli se ne dà una: la guarda e ne può prendere successivamente parecchie; ma se arriva a passare il punto di trentuno, *muore* e paga due gettoni al banchiere.

Il banchiere, alla sua volta, prende successivamente una o più carte, se non trova il suo giuoco sufficiente. S'egli *muore*, paga a tutti. Allorchè egli crede di avere un giuoco sufficiente, dice che resta; allora tutti i puntatori, oltre quelli che hanno avuto trentuno fin da principio e che sono digià pagati, scoprono le carte; coloro il di cui punto è inferiore a quello del banchiere, gli pagano due gettoni; quelli il di cui punto è superiore ne ricevono due; coloro poi il di cui punto è eguale a quello del banchiere, non danno nè ricevono niente: ed è ciò che si chiama *pagare in carte*.

Allorchè il banchiere ha finito tutte le carte, ciò che si chiama il *taglio*, il banco passa a uno dei puntatori a destra, a meno che sia convenuto che il banchiere farà banco fintanto che durerà il giuoco.

Dopo ciascun colpo giuocato, le carte di questo colpo si mettono da parte, e si continua con quelle che restano e così fino alla fine. Non si rimescola altro che quando il *taglio* è finito, a meno che il banchiere non si accorga che non ha più carte sufficienti per terminare il colpo; in questo caso, mostra le carte che gli restano, poi le mette con le altre e rimescola.

Il lotto.

Il primo articolo della legge emanata nel 1855 su questo giuoco diceva che il lotto era provvisoriamente mantenuto in Italia. Il governo italiano, facendosene un monopolio, non ne ritrae un gran frutto, poichè rende appena da un terzo a un quarto dell'incasso netto.

Esso è poi un vergognoso incentivo al vizio, alla superstizione e alla infingardaggine; una brutta speculazione sulla ignoranza altrui. Infatti ai botteghini del lotto accorrono persone di tutte le classi sociali (fig. 172), e non pochi sono quelli che hanno dilapidate le loro sostanze.

Come è noto, il lotto consiste nell'estrazione a sorte di cinque numeri fra la serie naturale dall'uno al novanta, e nella promessa d'un grosso premio a chi ha uno o più di quei numeri estratti.

Diamo a titolo di curiosità, confidando che chi legge non giuochi poi al lotto, le probabilità di vincita da parte dei giuocatori.

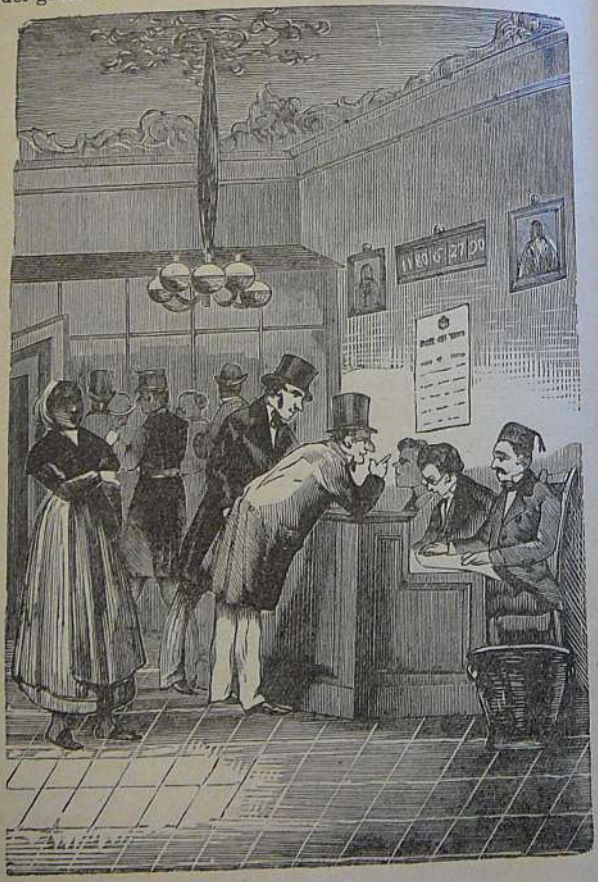


Fig. 172.

Giuocando un ambo ha una sola probabilità di vincere

per 4064 che ha di perdere; giuocando un terno, una probabilità di vincita contro 117,479 sfavorevoli, e una quaterna ne ha una favorevole sopra 2,555,189 contrarie.

Il biribissi, o biribisso.

In che cosa consiste e modo di costruirlo da se stessi. 1.° Il biribissi consiste in un grande scacchiera divisa in sessantaquattro caselle, o scacchi, come vedesi nella figura 173.

DISPARI diagonale	Colonna I	Colonna II	Colonna III	Colonna IV	Colonna V	Colonna VI	PARI diagonale
Donne	1 Fortuna	2 Elefante	3 Ciliege	4 Tromboni	5 Fagiano	6 Fornaio	Fila I
Frutte	7 Uva	8 Arlecchino	9 Pappagallo	10 Rinoceronte	11 Contadina	12 Rosa	Fila II
Uomini	13 Dottore	14 Pavone	15 Rannucoli	16 Pesche	17 Cervo	18 Montanina	Fila III
Fiori	19 Gelsumini	20 Filatora	21 Cavallo	22 Colombi	23 Pulcinella	24 Pere	Fila IV
Quadruped.	25 Leone	26 Anemoli	27 Spazzino	28 Maschera	29 Popone	30 Cigno	Fila V
Volatili	31 Gallo	32 Cocomero	33 Giardiniera	34 Disperato	35 Viole	36 Vacca	Fila VI
NERA diagonale	Sinistra	Sopra	Fuori	Dentro	Sotto	Destra	ROSSA diagonale

NB. — *Le scacchiere coi numeri sottolineati sono nere, le altre rosse.*

Fig. 173.

Nelle sei caselle esterne superiori, cominciando dalla seconda, sono segnate le colonne: I, II, III, IV, V, VI, e agli estremi di esse: Dispari - Diagonale — Pari - Diagonale.

Nelle sei caselle esterne inferiori, cominciando dalla seconda, trovasi: Sinistra — Sopra — Fuori — Dentro — Sotto — Destra; agli estremi: Diagonale - Nera — Diagonale - Rossa.

Le caselle laterali di destra sono distinte coi nomi di Fila I, II, III, IV, V, VI; quelle di sinistra coi nomi di Donne — Frutta — Uomini — Fiori — Quadrupedi — Volatili.

Ciascuna delle trentasei caselle interne porta la figura e il nome di una Donna, d'un Frutto, d'un Uomo, d'un Fiore, d'un Quadrupede o d'un Volatile e tutte sono progressivamente numerate.

Ciascuna casella ha un colore, o rosso o nero, che si distingue o nella figura o nei numeri.

2.° In una borsa contenente trentasette ghiandine, entro cui sta chiuso e avvoltato un pezzetto di carta, o meglio cartapecora, poichè la carta per il lungo uso verrebbe a stracciarsi.

In ciascuno di questi pezzetti di cartapecora, tagliato secondo la figura 174, è descritta una delle trentasei figure con la posizione che occupa nella scacchiera.

La trentasettesima ghiandina contiene un pezzetto di carta bianca, e tale ghiandina che non corrisponde a nessun numero sulla scacchiera, vien detta *biribissaia.*

Per chiarir meglio l'idea, immaginiamo dover formare la ghiandina n.° 22, numero che nella scacchiera è rappresentato da due Colombi, e guardiamo il colore che ha e la posizione che occupa.

Il n.° 22 è rosso, per cui tracceremo sul pezzetto di cartapecora una piccola squadratura in rosso, secondo la linea tratteggiata (fig. 174), e scriveremo la parola *Rossa*, e sotto questa la parola *Pari*, essendo pari il numero.

Supposta la scacchiera divisa orizzontalmente per metà, si vede che il n.° 22 è situato nella seconda metà inferiore, per cui scriveremo la parola *Sotto* nel nostro cartellino.

Supponiamo invece la scacchiera divisa per metà in senso verticale, vedremo che il n.° 22 è situato a destra della scacchiera, per cui scriveremo *Destra* in terza linea nel cartello.

Considerata la scacchiera come formata dai soli trentasei scacchi numerati, il nostro n.° 22 trovasi nell'interno, e scriveremo perciò in quarta linea la parola *Dentro*.

Aggiungeremo quindi *Colonna IV*, perchè il n.° 22 trovasi in detta colonna e *Fila IV*, perchè è situato in tal fila.

Nello scacco n.° 22 vi sono rappresentati due colombi, per cui scriveremo la parola *Volatili*.

Ghiandina N.° 22

Rossa
Pari
Sotto
Destra
Dentro
Colonna IV
Fila IV
Volatili
Diagonale rossa
22
Colombi

FIG. 174.

Lo scacco 22 è tagliato dalla diagonale che s'immagina tracciata dal primo scacco di sinistra a quello ultimo di destra, e siccome questa diagonale viene a passare sopra numeri segnati in rosso, scriveremo *Diagonale rossa*.

Porremo in ultimo il n.° *22* e il genere dei volatili *Colombi*, e così la ghiandina sarà completa.

In tal modo formeremo tutte le altre ghiandine, avver-

tendo di omettere la parola *Diagonale* per quelle che ne sono fuori e di considerare come interni, o dentro, i numeri 1 (Fortuna) e 36 (Vacca), sebbene sieno esterni rispetto agli altri numeri, e ciò per avere la stessa probabilità di vincita e di perdita, che altrimenti avremmo sedici numeri interni e venti esterni, e per chi punta sullo scacco segnato *Fuori*, avrebbe venti probabilità di vincere contro sedici.

Regole del giuoco. Passiamo ora a spiegare le regole di questo giuoco.

Vi ha un individuo che tiene il banco, ed altri all' intorno (il numero è illimitato) che scommettono.

Ciascun giuocatore può puntare a piacere sopra qualunque casella o scacco.

Chi giuoca sugli scacchi segnati Rossa, Nera, Pari, Dispari, Sopra, Sotto, Destra, Sinistra, Dentro, Fuori, in caso di vincita riceve dal banco il doppio della scommessa.

Chi giuoca sugli scacchi segnati:

Colonna I, II, III, IV, V, VI;
Fila I, II, III, IV, V, VI;

o sulle figure Donne, Frutta, Uomini, Fiori, Quadrupedi, Volatili e Diagonale, riceve, in caso di vincita, cinque volte la scommessa.

Chi punta sopra uno dei trentasei numeri, in caso di vincita riceve trentacinque volte la scommessa.

Chi tiene il banco ha il diritto di estrarre la ghiandina; ma, per delicatezza, si suole cedere tale diritto volta per volta ai giuocatori.

Se viene estratta la ghiandina contenente il cartello senza nessuna scrittura, cioè la *biribissaia*, colui che tiene il banco guadagna tutte le scommesse.

Ciascun giuocatore può puntare su quanti scacchi egli vuole.

È in facoltà di chi tiene il banco accettare delle scommesse complete, vale a dire puntamenti sopra una figura e su tutte le posizioni che occupa sulla scacchiera.

Ci spiegheremo con un esempio:

Immaginiamo che un giuocatore voglia far giuoco completo sopra il n.º 8 (Arlecchino); pagherà al banco tanto denaro corrispondente alla somma dei limiti stabiliti per ciascuna scommessa. Supponendo il limite massimo di L. 0,20, egli pagherà:

Per il Rosso . . .	L. 0,20
" Pari	" 0,20
" Sopra	" 0,20
" Sinistra	" 0,20
" Dentro	" 0,20
" Colonna II . . .	" 0,10
" Fila II	" 0,10
" Uomini	" 0,10
" Diagonale rossa .	" 0,10
" N.º 8	" 0,05
	L. 1,45

Pagherà dunque al banco, in una sola volta, L. 1,45, ponendo un contrassegno qualunque alla figura su cui vuol far giuoco completo, e se la fortuna lo favorisce col sorteggio del numero puntato, riscuoterà dal banco:

Per il Rosso . . .	L. 0,40
" Pari	" 0,40
" Sopra	" 0,40
" Sinistra	" 0,40
" Dentro	" 0,50
" Colonna II . . .	" 0,50
" Fila II	" 0,50
" Uomini	" 0,50
" Diagonale rossa .	" 0,50
" N.º 8	" 1,75
	L. 5,75

Per agevolare le scommesse complete, si suole annettere al giuoco una tabella come indica la figura 175.

Chi tiene banco imporrà a piacer suo i limiti dei puntamenti.

Per maggior chiarezza, supponiamo il caso che invece della ghiandina n.º 8, venisse sorteggiata la ghiandina n.º 9; il giuocatore che ha pagato L. 1,45 per far giuoco completo sul n.º 8, riscuoterà:

Per la Nera	nulla
" Dispari	nulla
" Sopra	L. 0,40
" Sinistra	" 0,40
" Dentro	" 0,40
" Colonna III . . .	nulla
" Fila II	" 0,50
" Volatili	nulla
" N.º 9	nulla
	L. 1,70

Riceverà dunque dal banco L. 1,70, poichè il n.° 9 vincente non è rosso, non è pari, non è nella Colonna II, non appartiene al genere Uomini, non è compreso nella Diagonale e non è il n.° 8; cioè vincerà solo per quegli scacchi le cui posizioni sono comuni tanto al n.° 8 che al n.° 9.

Varî limiti di puntamenti.

Rossa o Nera .	0,10	0,20	0,30	0,40	0,50	0,80	1,00
Pari o Dispari .	0,10	0,20	0,30	0,40	0,50	0,80	1,00
Sopra o Sotto .	0,10	0,20	0,30	0,40	0,50	0,80	1,00
Destra o Sinistra	0,10	0,20	0,30	0,40	0,50	0,80	1,00
Dentro o Fuori.	0,10	0,20	0,30	0,40	0,50	0,80	1,00
Colonne	0,05	0,10	0,15	0,20	0,25	0,40	0,50
File	0,05	0,10	0,15	0,20	0,25	0,40	0,50
Figure	0,05	0,10	0,15	0,20	0,25	0,40	0,50
Diagonali	0,05	0,10	0,15	0,20	0,25	0,40	0,50
Numeri	0,02	0,05	0,10	0,10	0,15	0,20	0,25
Somme da pagarsi al Banco da chi fa giuoco completo	0,72	1,45	2,20	2,90	3,65	5,80	7,25
Somme che si riscuotono in caso di vincita	2,70	5,75	9,50	11,50	15,25	23,00	28,75

Fig. 175.

Finalmente ciascun banchiere può dettare regolamenti speciali, cioè:

1.° Di non porre le mani sulla scacchiera allorchè la ghiandina sarà estratta dall'urna o borsa.

2.° Di non ritirare le scommesse quando i denari sono stati posti sullo scacco.

3.° Di non accettare puntamenti allorchè la ghiandina sarà estratta.

Dobbiamo aggiungere per ultimo che tutti i giuocatori possono prendere parte al banco, versando ciascuno una quota da stabilirsi, e delegando uno fra essi (quegli che più conosce il giuoco) per fare da banchiere.

La vincita del banco sarà, in questo caso, ripartita fra tutti i soci.

Tali regole valgono a non recare confusione a colui che tiene il banco.

Se molte sono le persone che prendono parte al giuoco, si suole consegnare a quelle che sono più lontane dal tavolo su cui è situata la scacchiera, delle piccole palette a lungo manico per giungere con facilità a porre i denari sugli scacchi.

Limitando i puntamenti a pochi soldi, il biribissi, sebbene facente parte dei giuochi *d'azzardo*, potrà essere ammesso in qualunque buona società.

La tombola.

Il giuoco della tombola si fa in famiglia, con il *cartellone*, le *cartelle*, i *numeri* e i *gettoni*.

Il cartellone è un foglio messo su cartone, dove in nove file di dieci numeri ciascuna, sono stampati i numeri dall'uno al novanta.

Le cartelle sono rettangolari, e sopra ciascuna sono stampati quindici numeri scelti a caso dall'uno al novanta. Ogni cartella porta un motto che serve a distinguerla dalle altre (fig. 176).

L'INGRATO.

Perde il tempo, l'arte e l'opra — Chi in lavar l'asin s'adopra.

	10		36	41		63	73	
7		28		42		65		88
	17		39		58		79	89

Fig. 176.

In una borsa di panno sono contenuti i novanta numeri per lo più di bossolo a forma di piccoli cilindri o mezze sfere. Su ciascuno di essi è segnato sulla parte piana uno dei numeri dall' uno al novanta.

I gettoni sono d' ottone e si adoprano per marcare i numeri estratti.

Si stabilisce il prezzo di ciascuna cartella e i giuocatori ne scelgono a volontà, pagando in proporzione.

Il totale delle somme pagate viene diviso in diversi premi per le diverse combinazioni possibili che sono: l'*estratto*, l'*ambo*, il *terno*, la *quaderna*, la *cinquina* e la *tombola*.

Un giuocatore ha davanti a sè il cartellone e la borsa con i novanta numeri.

Gli estrae a sorte, ad uno ad uno, ponendoli sul cartellone ai numeri corrispondenti.

Ogni numero estratto vien gridato ad alta voce.

Ciascun giuocatore esamina le proprie cartelle e se ha il numero estratto lo copre con un gettone.

Colui che segna per primo il terzo numero della seconda fila di una cartella, vince l' estratto; quello che per il primo segna due numeri sopra una stessa fila di una cartella, vince l' ambo; se ne segna tre vince il terno, quattro la quaderna, e cinque la cinquina.

Il giuocatore che per il primo segna tutti e quindici i numeri di una cartella vince la tombola.

Alcune volte si stabilisce un premio per la cartella che al momento in cui è vinta la tombola non ha segnato alcun numero. Questa cartella vien detta *vergine*.

I numeri delle cartelle si possono segnare anche nel seguente modo: Si mette un gettone sul primo numero di ciascuna fila allorchè viene estratto un numero della fila stessa, e si fa progredire poi verso destra tutte le volte che esce un altro numero. Così con soli tre gettoni si segnano tutti e quindici i numeri. Ciò chiamasi *segnare all' inglese*.

La tombola inglese.

La tombola inglese si può giuocare, come l'altra, in parecchie persone: peraltro è bene che il numero dei giuocatori non oltrepassi la dozzina, o la quindicina al più.

Ecco il materiale che la compone:

Cinquanta cartelle di circa sei o sette centimetri, quadrate, e portanti ciascuna un solo numero, dall'1 al 50 (fig. 177).

Fig. 177.

Quattro borse da palline, l'una più grande detta della tombola, e differente di colore dalle altre, che contiene cinquanta palline numerate; le altre tre più piccole, ma contrassegnate dai numeri 1, 2, 3, dette *dei premi*.

La prima di esse conterrà dieci palline segnate esattamente dei numeri 0. 2. 4. 6. 1. 2. 8. 3. 7. 10.; la seconda altre dieci palline segnate 18. 10. 12. 3. 9. 8. 15. 5. 0. 0.; e finalmente la terza conterrà trenta palline segnate 0. 0. 0. 0. 0. 10. 8. 4. 6. 2. 35. 20. 30. 40. 1. 15. 5. 9. 25. 10. 20. 25. 10. 2. 12. 20. 30. 18. 15. 8.

Incominciando il giuoco, si distribuiscono fra i giuocatori tutte le cinquanta cartelle, e ciascuno pagherà due unità (centesimi, soldi ecc.) nelle mani di colui che sarà il cassiere durante la partita. Uno dei giuocatori prenderà la borsa della tombola onde estrarne i numeri.

La borsa numero 1 vien presa da un altro giuocatore il quale estrae un numero subito dopo che l'altro ha estratto il suo. Al numero della tombola, chi ha la cartella segnata del numero estratto, la rovescia, o la colloca in un monte nel mezzo, e il cassiere paga a lui tanti centesimi, soldi ecc., quanti ne indica il numero estratto dalla borsa dei premi. E così fino a che sieno estratti i primi dieci numeri.

A questo punto il giuoco è sospeso, e ciascuno paga al cassiere ancora quattro unità per ogni cartella che gli resta. Indi il giuoco prosegue, ma alla borsa numero 1 si sostituisce la borsa numero 2. Estratti così altri dieci numeri, si sospende nuovamente il giuoco, e ciascun giuocatore paga finalmente altre otto unità per ogni cartella che ha. Riattivata la tombola, si estraggono allora i premi della borsa numero 3, che dovranno necessariamente esaurirsi coi numeri della tombola e con le cartelle; e l'ultimo premio esaurirà altresì esattamente la somma della cassa.

I premi possono naturalmente essere estratti da tre diversi giuocatori; il cassiere e l'estrattore della tombola durano in carica per l'intera partita.

Al materiale del giuoco è bene aggiungere un piattino per contenere la cassa, e una specie di palettina a lungo manico (sessanta o settanta centimetri circa) con la quale il cassiere giunge a porgere il denaro a tutti i giuocatori anche più lontani.

Il cavallino, o campana e martello.

Fra i giuochi d'azzardo da farsi in società è uno dei più divertenti. Consiste:

1.° In cinque pezzi di cartone tagliati in rettangoli su cui sono disegnate le seguenti figure:

Un cavallo (fig. 178).

Fig. 178.

Una dogana (fig. 179).

Fig. 179.

Una campana (fig. 180).

Fig. 180.

Un martello (fig. 181).

Fig. 181.

Una campana e martello (fig. 182).

Fig. 182.

2.° In otto dadi, come quelli comuni, con la differenza che hanno cinque facce bianche ciascuno; nella sesta è segnato progressivamente uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sul settimo dado è incisa una campana, sull' ottavo un martello.

Il direttore del giuoco o cassiere riscuote da ciascun individuo un' unità di moneta, quota da stabilirsi in centesimi, soldi, franchi, che depone in un piattino (cassa); quindi mette all' incanto, una alla volta, le cinque cartelle sopra descritte, avvertendo di vendere a più caro prezzo le due cartelle cavallo e dogana, come quelle che recano maggior guadagno in chi le possiede, ciò che vedremo in seguito di giuoco.

Il provento della vendita va ad accrescere la somma che si trova nel piattino o cassa. Il giuoco è basato sulle seguenti regole:

Il possessore della cartella su cui è disegnato il cavallo getta per il primo i dadi, che avanti mescolerà bene in un bussolotto. Dopo tirano gli altri giuocatori.

Se i dadi segnano tutto bianco il giuocatore pagherà un' unità al possessore del cavallo; se è questi invece che faccia, col trarre dei dadi, tutto bianco, riscuoterà un' unità da tutti i giuocatori.

Se i dadi segnano uno, due, etc., venti, ventuno (massimo numero che possono segnare), il giuocatore riscuoterà dalla cassa altrettante unità.

Se, oltre ad alcune facce numerate, verrà scoperta anche la faccia su cui è inciso il martello, il giuocatore riscuoterà dalla cassa altrettante unità che dovrà però consegnare al possessore del martello.

Se escono tutte facce bianche e il martello, il possessore di detta cartella dovrà pagare un' unità al cavallo.

Lo stesso dicasi per il dado campana.

Se escono campana e martello insieme, la quota da pagarsi al possessore di detta cartella, o da esso al cavallino è doppia.

Quando in cassa non resta che venti unità si apre (come suol dirsi) la dogana; allora i punti segnati dai dadi se non superano le unità che sono in cassa, il giuoco seguita come si è detto, se invece le superano, la cassa non paga più, ma è il giuocatore che paga a se stesso la differenza, vale a dire non riscuote niente.

Al contrario detta differenza vien pagata dalla campana alla dogana se, oltre a qualche numero, esce il dado campana, dal martello alla dogana, se esce il dado martello e da campana e martello, sempre alla dogana, (quota doppia) se i detti dadi escono insieme.

Il giuoco avrà termine allorchè i dadi segneranno il numero preciso delle unità che sono in cassa, ovvero dopo tre o quattro giri dall' apertura di dogana.

BIBLIOTECA CIVICA ... SCHIO

La tontina.

La *tontina* è un giuoco di carte che si può giuocare fra quindici fino a venti persone e per il quale ci si serve di un mazzo di carte intero.

Ciascuno prende venti gettoni rappresentanti una somma di danaro; poi ne mette tre in un piattino per formare la posta del colpo, e chi fa le carte distribuisce a tutti, da sinistra a destra, una carta scoperta.

In questa distribuzione, coloro che hanno dei re prendono tre gettoni dal piattino; coloro che hanno delle donne ne prendono due; ne prende uno, chi ha il fante; un dieci non dà luogo ad alcuna presa nè ad alcuna rimessa, ma se si ha un asso, si deve dare un gettone al suo vicino di sinistra; se si ha un due, bisogna darne due al secondo vicino della parte sinistra; un tre, tre gettoni al terzo vicino pure di sinistra; coloro che ricevono un quattro, mettono due gettoni nel piattino; per un cinque un gettone; per un sei, due gettoni; per un sette un gettone; due per un otto, e uno per un nove.

Quando si è finito i suoi venti gettoni, si è *morti*, e non si riceve più carte: ma non si lascia il posto, perchè si può *risuscitare* grazie alle multe dei vicini.

Il giuocatore che si trova l'ultimo in possesso di uno o più gettoni, vince tutto ciò che vi è nella posta.

Il brillante.

Questo giuoco si può fare fino a dodici persone. Si adopra un mazzo di quaranta carte, che hanno il seguente va-

lore: Il re dieci, la donna nove, il fante otto, l'asso undici e il rimanente il punto che rappresentano.

Un giuocatore prende il mazzo, mescola e fa alzare; colui a cui tocca il primo regio distribuisce le carte ed è il preferito. Date tre carte a ciascuno, ne pone quattro in tavola scoperte.

Ciascun giuocatore deve avere avanti a sè tre puntate eguali alla cifra che sarà stata stabilita.

Il giuocatore preferito, ossia quello che ha avuto il re, può cambiare una delle sue carte con una di quelle in tavola, e così man mano fanno gli altri, fino a che tutti abbiano dichiarato di *restare*, o di non cambiar più.

Scopo del giuoco è di raggiungere il punto più forte a un medesimo seme, oppure di raccogliere tre carte del medesimo punto, il che si chiama fare *brillante*.

Il brillante fatto con tre carte qualunque, ha sempre maggior valore di qualsiasi altro punto fatto a un solo seme.

Allorchè tutti i giuocatori hanno dichiarato di restare, si scoprono le carte e chi avrà il punto minore, verserà una puntata in tavola e si continua il giro passando la mano.

Quando un giuocatore avrà versato le sue tre puntate, si ritirerà e continueranno gli altri.

L'ultimo rimasto in giuoco ritira tutte le puntate versate in tavola.

Il primo che perderà le sue tre poste, ha diritto di giuocarne una quarta, ma solo lui; tutti gli altri, perse le prime tre, devono uscire di giuoco.

Quando in corso di giuoco capitano in tavola tre carte del medesimo punto, il giuocatore cui spetta giuocare per il primo può scartare le sue tre per raccogliere quelle e dichiarare brillante.

Nel caso che tutti i giuocatori facessero brillante, pagherà quello che l'avrà fatto con punto minore.

La fiera.

È un giuoco molto divertente che si fa in molti giuocatori con due mazzi di carte da *fiera*.

Ciascuno di questi mazzi ha, invece dei quattro semi come le carte usuali, disegnate tutte figure una differente

dall'altra, come ad esempio *un cavolo, un maiale, una chitarra, un salame, una sporta, un cavallo* ecc. I due mazzi sono identici, eccettuato il dorso che è di colore differente, per distinguerli l'uno dall'altro.

Ogni giuocatore pone in un piattino la posta convenuta. Una persona qualunque che fa da *banditore* distribuisce a tutti gli altri, compreso se stesso, una certa quantità di carte di uno dei due mazzi, in modo che ne rimanga almeno un terzo di mazzo; queste carte vengono poste all'incanto, separate, oppure a due o tre alla volta, a piacimento del banditore.

Il ricavato della vendita viene unito alle poste.

Colui che vende le carte è obbligato a ripetere il bando per tre volte, e se alla terza volta non trova nessuno acquirente, è costretto a tenerle lui per il prezzo che ha bandito.

Da questo si arguisce che per il banditore è conveniente il cominciare a vendere le carte da una somma non tanto alta, altrimenti correrebbe il rischio di doverne tenere molte per sè.

Vendute così tutte le carte del primo mazzo, il banditore prende l'altro, e dopo mescolato e tagliato, toglie tre, quattro o cinque carte, a seconda della somma che trovasi nel piattino e il numero dei giuocatori, e senza guardarle le *premia* con i danari che si trovano nel piattino, cioè sul dorso di ciascuna di esse pone una data somma in modo che ci sia un primo premio, un secondo ecc.

Le rimanenti carte le prende nella mano sinistra e con la destra le sfoglia ad una ad una.

Le carte corrispondenti che sono in mano dei giuocatori *muoiono*, cioè non valgono più niente.

Finito di sfogliare il mazzo, rimane in mano ai giuocatori solamente le carte premiate, e alzandole allora una alla volta, ciascuno prenderà il premio a seconda della carta che ha.

Nel tempo che il mazzo viene sfogliato, i giuocatori possono cambiarsi e vendere liberamente le carte.

Il diritto di fare il banditore scala successivamente a destra, ma dietro consenso dei giuocatori lo può fare anche la stessa persona.

Questo giuoco si fa anche con due mazzi di carte ordinarie, sempre col dorso differente, ma riesce meno divertente e brillante.

I dadi.

È il giuoco d'azzardo il più antico e più semplice che si conosca.

Due o più giuocatori gettano con un bussolo sopra la tavola due grossi dadi d'osso o d'avorio, ciascuno dei quali sopra le sei faccie porta dei punti neri che rappresentano uno, due, tre, quattro, cinque e sei (fig. 183). Chi fa il punto più alto è il banchiere.

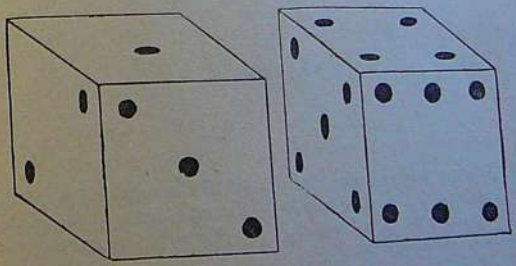


Fig. 183.

Gli altri giuocatori mettono davanti a sè la somma che intendono arrischiare. Il banchiere getta i dadi; lo stesso fanno i puntatori, cominciando da destra. Chi fa più di colui che ha il banco, riceve una somma uguale alla puntata; chi fa meno paga, e chi fa uguale paga lo stesso, avendo il banchiere la preferenza. Ad ogni giro di dadi passa il banco, girando verso destra.

La zara.

È un giuoco che si fa in due giuocatori con un bussolotto e tre dadi.

Colui che fa sette o meno di sette, o quattordici e più, perde e fa *zara*.

Vince chi fa punti da otto a tredici. Si giuoca a qualunque numero di punti.

L' oca.

Questo giuoco è uno dei più antichi e remoti fra quelli d'azzardo, e i nostri antenati l'usarono tanto e in modo così biasimevole, che Luigi XIV di Francia fu costretto a proibirlo severamente.

Ai nostri giorni è passato di moda e si usa raramente.

Il giuoco consiste in un insieme di figure disposte a spirale e numerate dall'uno al sessantatre, che si chiama *giuoco dell'oca*, di un bussolotto e due dadi.

Regole del giuoco. Si converrà prima di quanto si vuol giuocare, e quanto devesi pagare ai pericoli qui sotto notati. Giuocasi in più persone, marcando ciascuna con differente segno. Chi al principio del giuoco farà con i dadi il nove, se per i numeri sei e tre anderà al ventisei, e se per i numeri cinque e quattro, anderà al cinquantatre. Incontrando poi dell'oche, si raddoppia il punto fino a che non se ne incontrino più, e ciò chiamasi *rinnocare*. Chi arrivato

al numero sessantatre avesse ancora altri punti da contare retrocederà, essendo vincitore chi vi arriva precisamente.

Pericoli. Chi al primo tiro farà sei, arriverà al dodici. Chi arriverà al diciannove, non tirerà per due giri. Chi arriverà al ventuno, vi resterà finchè non è levato da un altro, e anderà al numero medesimo lasciato. Chi arriverà al quarantadue, retrocederà al trenta. Chi arriverà al cinquantadue, vi resterà finchè non è levato da un altro, e anderà al numero medesimo lasciato. Chi arriverà al cinquantotto, ricomincerà il giuoco come se non avesse ancora giuocato, bene inteso però di pagar sempre il convenuto ad ogni pericolo.

Da questo giuoco hanno avuto origine tutti gli altri consimili, come ad esempio il *barone*, il *tramway*, il *velocipede*, le *corse*, il *giro del mondo* ecc., le cui regole speciali trovansi stampate sul foglio stesso che serve pel giuoco.

L' uomo nero.

Da un mazzo di quaranta carte si toglie un fante qualunque, eccettuato però quello di picche, che rappresenta l' *uomo nero*.

Un numero qualsiasi di giuocatori può eseguire questo giuoco.

Ciascuno pone in un piattino la somma convenuta e eguale per tutti, un soldo, due, un franco ecc.

Distribuite le carte una per uno a ciascun giuocatore, dopo averne messa una in mezzo alla tavola, chi ha il primo re distribuirà le carte per il giuoco.

Questi, dopo aver mescolato e fatto tagliare il mazzo dal giuocatore a sinistra, distribuirà un'egual quantità di carte a ciascun giuocatore, compreso sè; e non potendo questo avvenire per il numero dei giuocatori e ad uno di essi ne toccasse di meno, questo sarà colui che distribuisce le carte.

Allorchè ciascun giuocatore avrà avuto la sua parte di carte, l'esaminerà e se ne trova due di ugual valore, come due assi, due re ecc., le scarterà mettendole scoperte nel mezzo alla tavola.

Solamente il fante di picche non si può scartare.

Quando tutti hanno scartato, il giuocatore che è alla destra di colui che ha distribuite le carte, presenta le proprie, coperte, al suo vicino di destra, e questi ne prende una a volontà mettendola insieme alle altre che ha in mano e guardando se questa carta gli permette di scartare di nuovo.

E così di seguito, fino a che ciascun giuocatore esaurisce le proprie carte ed esce libero dal giuoco, e l'ultimo rimanendo col fante di picche, o uomo nero, *muore*, e non può rientrare in giuoco.

I rimanenti ricominciano il giuoco fino a che l'ultimo che rimane senza aver mai preso l'uomo nero, ritira la somma che è nel piattino.

La paura.

E un giuoco semplicissimo di puro azzardo, che limitato a piccole puntate, tiene molto allegre le conversazioni.

I giuocatori possono essere in qualunque numero.

In un piattino ciascuno pone la puntata, che deve essere eguale per tutti.

Si prende quindi un mazzo di carte qualunque e si sparpaglia sul tavolo con i semi e le figure al disotto.

Ciascun giuocatore alza una carta: chi prende la maggiore, comanda.

Infatti, dopo averle ben mescolate sul tavolo, e a questo possono prender parte tutti i giuocatori, nomina una carta a sua volontà, e comincia egli stesso a prenderne una, mostrandola agli altri. Dopo questo, ogni giuocatore prende una carta e la scopre, principiando da colui che è a destra

di chi comanda; quegli che prende la carta nominata, *muore* ed esce di giuoco.

Gli altri ricominciano, e il diritto di nominare la carta scala via via a destra. Chi rimane ultimo prende tutte le puntate.

Si può stabilire di rientrare ancora una volta sola in giuoco, pagando di nuovo la puntata.

Il chi va là.

È questo un piacevole giuoco che si eseguisce da non più di dieci persone con altrettante carte tolte da un mazzo di quaranta, cioè il re, la donna, il fante, il sette ecc. fino all'asso di un seme qualunque.

Un giuocatore qualsiasi distribuisce le dieci carte. Chi ha il re dispensa le carte per il giuoco, una per ciascun giuocatore, cominciando da destra.

Avuta ognuno la carta, il giuoco incomincia.

Quel giuocatore a cui è toccato il fante, dice — *Chi va là?* — Quello che avrà avuta la donna, risponde — *Cavalleria.* — Infine quello che ha il re, soggiunge — *Comando io.* — E a sua volontà nomina una delle rimanenti carte. Quel giuocatore che ha la carta nominata la scopre e paga al re la posta stata pattuita prima di cominciare il giuoco. Si procede allora a una nuova distribuzione di carte, che la farà il giuocatore a destra di colui che le dispensò nel giuoco precedente, seguitando così il giuoco a volontà.

Vi è pure un altro modo di definire la vincita, cioè: quei giuocatori che hanno via via la carta nominata dal re, invece di pagare ad esso la posta pattuita, la depongono in un piattino messo a tal uopo in mezzo alla tavola, e alla fine di giuoco la somma totale delle poste pagate, viene repartita in parti eguali fra tutti i giuocatori.

Dei giuochi triviali e puerili.

Vi sono certamente oltre tutti quelli che nella presente raccolta abbiamo descritti, altri giuochi che ognuno può vedere sia nelle strade di campagna, sia ne' giardini dei collegi, ma che noi abbiamo creduto di non prendere in considerazione, sia per la loro scarsa importanza, sia per la loro poca convenienza ad essere adottati da civili persone; come ad esempio i giuochi *delle piastrelle, della sbarra, di nocino, di campana, di cappelletto, di battimuro, della mora, della ruzzola, delle tre carte, del chéreché* ed altri simili, che massime nei giorni festivi animano le strade e i crocicchi delle nostre campagne.

GIUOCHI DI CONVERSAZIONE

Il numero favorito.

Si scrive una serie di numeri dall'uno sino al nove, omesso però l'otto, e si moltiplicano per nove o per un multiplo del nove. Le cifre del prodotto danno costantemente una serie di numeri tali che vengono stabiliti come numero favorito. Desiderando una fila del numero uno, i suddetti numeri si moltiplicano per nove.

```
  1 2 3 4 5 6 7 9
                9 ×
  ---------------
  1 1 1 1 1 1 1 1
```

Se per prodotto devono ottenersi dei due, il moltiplicatore è il diciotto, perchè i numeri del moltiplicatore sommato danno sempre nove, e il numero a destra del moltiplicatore composto di due cifre, dà il numero favorito trascelto, come il diciotto nell'accennato numero favorito due, poichè otto per nove fa settantadue e così via via come qui segue:

```
  1 2 3 4 5 6 7 9
                18 ×
  -----------------
  9 8 7 6 5 4 3 2
1 2 3 4 5 6 7 9
-----------------
2 2 2 2 2 2 2 2 2 Prodotto
```

Se devono uscire soltanto dei tre, il moltiplicatore è il

ventisette; perchè due più sette fa nove, e sette per nove fa sessantatre.

```
      1 2 3 4 5 6 7 9
                   27 ×
    ---------------------
      8 6 4 1 9 7 5 3
    2 4 6 9 1 3 5 8
    ---------------------
    3 3 3 3 3 3 3 3 3 Prodotto
```

Se si vogliono dei quattro soli, il moltiplicatore è trentasei.

Se il prodotto deve soltanto dare dei cinque, il moltiplicatore è quarantacinque.

Se vogliansi dei sei per numero favorito, il moltiplicatore è cinquantaquattro.

Nel numero favorito sette il moltiplicatore è sessantatre, nell'otto è settantadue, nel nove è ottantuno.

Indovinare il numero scelto da una persona.

Si faccia scegliere in segreto da una persona un numero ad arbitrio, raddoppiarlo e poi aggiungervi il cinque; moltiplicare per cinque la somma risultante, aggiungervi il dieci e moltiplicare la somma che ne resulta per dieci. Se ne fa indicare il prodotto, da cui in silenzio si sottraggono trecentocinquanta, e tagliando due cifre a destra del residuo, il numero che resta a sinistra è quello scelto.

Esempio:

Sia il numero scelto	7
Raddoppiandolo, si avrà	14
Al quale aggiungendo 5, si avrà . .	19
Moltiplicando il 19, per 5, il prodotto sarà	95
Al quale aggiungendo 10, diverrà . .	105
Che moltiplicato per 10, darà . . .	1050
Dal quale sottraendo	350
Rimane	700

Togliendo da questo gli ultimi due zeri, resterà a sinistra il sette, che è il numero stato scelto.

La povera nipote.

Tre zii si uniscono per favorire il collocamento di una loro nipote, ed insieme riescono ad ammassare 144 napoleoni d'oro. Il primo ha dato quel che ha potuto, il secondo ha dato il triplo del primo, e il terzo quanto gli altri due insieme.

Qual'è dunque la somma sborsata da ciascuno zio?

Eccone la soluzione:

Il primo zio ha sborsato napoleoni	18
Il secondo, che ha sborsato il triplo del primo, ne ha dati	54
Il terzo, che ha sborsato quanto gli altri due insieme, ne ha dati	72
Totale napoleoni .	144

Un pover'uomo all'albergo.

Un pover'uomo giunse ad un albergo e vi si fermò per trenta giorni, fissando la spesa in ragione di un franco al giorno. Esso non aveva che sole cinque monete, che tutte insieme valevano appunto trenta franchi, cioè quanto bastava appena per pagare la sua pensione.

Con queste cinque monete egli dunque pagò giorno per giorno l'albergatore in modo che questi non ebbe mai bisogno di render resti, ovvero rendendoli adoprò le stesse monete che aveva ricevute innanzi dal forestiero.

Si domanda quindi quale era il valore di ciascuna moneta.

Eccone la risposta:

La prima moneta valeva . . .	franchi	1
La seconda	„	2
La terza	„	4
La quarta	„	8
La quinta	„	15
	Totale franchi	30

Con queste monete infatti si ha la combinazione di cui abbiamo parlato.

Eccone l'esempio:

Il primo giorno il forestiero dà all'albergatore la moneta da un franco.

Il secondo giorno dà quella da due e ritira la prima.

Il terzo giorno dà ancora la moneta da un franco che ha ritirata il giorno innanzi.

Il quarto giorno dà la moneta da quattro franchi e ritira quella da due e da uno.

E così di seguito fino al trentesimo giorno, nel quale esaurisce il denaro e finisce la pensione.

Questo giuoco può mettersi in pratica simulando le monete con cinque tondini di cartone, ad ognuno dei quali si attribuisce il valore scrivendoci sopra 1 franco, 2 franchi, 4 franchi, 8 franchi, 15 franchi.

L'asino e il cavallo.

Andavano insieme al molino un cavallo ed un asino, carichi entrambi di sacca di grano. Ma l'asino si doleva di aver troppo peso, onde il cavallo gli disse:

— Di che vai rammaricandoti, o somaro infingardo? Dammi pure uno dei tuoi sacchi e ne avrò così il doppio di quelli che ti rimarranno.

— No, no — rispose l'asino umiliato — dammene tu piuttosto uno dei tuoi, e ne avremo tanti per ciascuno.

Quanti sacchi portava il cavallo, e quanti ne portava l'asino?

Sette il primo e cinque il secondo.

Infatti, togliendo uno dai cinque sacchi per aggiungerlo ai sette, avremo otto sacchi pel cavallo e quattro per l'asino, cioè il cavallo ne avrebbe il doppio di quelli che rimarrebbero all'asino. Al contrario, togliendone uno dai sette per aggiungerlo ai cinque, avremo sei sacchi per ciascuno di essi animali.

La serva ladra.

Una signora ricevè in regalo da una sua amica sessantaquattro bottiglie di vino fatto nei propri possessi. Chiamò la serva e andarono insieme a riporlo in cantina, facendo la padrona osservare alla donna che le bottiglie erano diciotto per ogni lato, e precisamente come sono disposte nella fig. 184.

2	14	2
14		14
2	14	2

Fig. 184.

La serva, che fra gli altri aveva anche il brutto difetto di rubare, prese in tre volte ventiquattro bottiglie.

La signora andava spesso a riscontrare le bottiglie, e benchè la serva ne avesse rubate, pure ne contava sempre diciotto su ogni lato.

Si domanda: Come aveva potuto fare la serva per riuscire a questo?

La risposta si ha dando un'occhiata ai tre quadri (figure 185, 186, 187) che rappresentano la disposizione delle bottiglie dopo ciascun furto.

1.° furto

4	10	4
10		10
4	10	4

FIG. 185.

2.° furto

6	6	6
6		6
6	6	6

FIG. 186.

3.° furto

8	2	8
2		2
8	2	8

FIG. 187.

Indovinare il nome a una signora.

Si presentano a una signora le sette colonne con i nomi numerati, e s'invita a cercare in quali colonne trovasi il suo nome. Dopo che essa l'avrà indicate, chi fa il giuoco sommerà tutti i numeri in testa alle colonne ed al corrispondente numero di ciascuna di esse si troverà il nome della persona che ha giuocato.

Esempio: Chi si chiama *Assunta,* trova il suo nome in quattro colonne; sommando i numeri di testa di queste quattro colonne, trova 1 - 2 - 4 - 32, che fa 39, ed è precisamente al numero 39 che si legge il nome di *Assunta.*

1 Giulia	2 Massimina	4 Rosina
3 Emilia	3 Emilia	5 Maria
5 Maria	6 Marcellina	6 Marcellina
7 Emma	7 Emma	7 Emma
9 Enrichetta	10 Leonia	12 Ersilia
11 Amelia	11 Amelia	13 Virginia
13 Virginia	14 Fernanda	14 Fernanda
15 Elettra	15 Elettra	15 Elettra
17 Francesca	18 Nice	20 Irene
19 Pia	19 Pia	21 Costanza
21 Costanza	22 Lucia	22 Lucia
23 Rina	23 Rina	23 Rina
25 Caterina	26 Italia	28 Orsola
27 Adele	27 Adele	29 Olga
29 Olga	30 Augusta	30 Augusta
31 Ernestina	31 Ernestina	31 Ernestina
33 Argia	34 Alfonsina	36 Olimpia
35 Giorgina	35 Giorgina	37 Ottavina
37 Ottavina	38 Beatrice	38 Beatrice
39 Assunta	39 Assunta	39 Assunta
41 Gioconda	42 Alessandrina	44 Medea
43 Zelmira	43 Zelmira	45 Carlotta
45 Carlotta	46 Aurelia	46 Aurelia
47 Berlinda	47 Berlinda	47 Berlinda
49 Elisa	50 Claudia	52 Natalina
51 Giuseppa	51 Giuseppa	53 Isabella
53 Isabella	54 Clementina	54 Clementina
55 Attilia	55 Attilia	55 Attilia
57 Rita	58 Giuditta	60 Zelinda
59 Amalia	59 Amalia	61 Stefanina
61 Stefanina	62 Filomena	62 Filomena
63 Marianna	63 Marianna	63 Marianna
65 Norina	66 Elvira	68 Violetta
67 Evelina	67 Evelina	69 Gemma
69 Gemma	70 Guglielmina	70 Guglielmina
71 Annunziata	71 Annunziata	71 Annunziata
73 Ida	74 Adelaide	76 Giovannina
75 Margherita	75 Margherita	77 Antonietta
77 Antonietta	78 Flora	78 Flora
79 Vittorina	79 Vittorina	79 Vittorina
81 Paolina	82 Cesira	84 Laura
83 Teresa	83 Teresa	85 Annita
85 Annita	86 Ermenegilda	86 Ermenegilda
87 Ada	87 Ada	87 Ada
89 Beatrice	90 Ermellina	92 Carolina
91 Adriana	91 Adriana	93 Cecilia
93 Cecilia	94 Ernesta	94 Ernesta
95 Isolina	95 Isolina	95 Isolina
97 Fanny	98 Serafina	100 Zaira
99 Ortenzia	99 Ortenzia	

8 Ines
9 Enrichetta
10 Leonia
11 Amelia
12 Ersilia
13 Virginia
14 Fernanda
15 Elettra
24 Michelina
25 Caterina
26 Italia
27 Adele
28 Orsola
29 Olga
30 Augusta
31 Ernestina
40 Leontina
41 Gioconda
42 Alessandrina
43 Zelmira
44 Medea
45 Carlotta
46 Aurelia
47 Berlinda
56 Gesualda
57 Rita
58 Giuditta
59 Amalia
60 Zelinda
61 Stefanina
62 Filomena
63 Marianna
72 Leonora
73 Ida
74 Adelaide
75 Margherita
76 Giovannina
77 Antonietta
78 Flora
79 Vittorina
88 Leonilda
89 Beatrice
90 Ermellina
91 Adriana
92 Carolina
93 Cecilia
94 Ernesta
95 Isolina

16 Lea
17 Francesca
18 Nice
19 Pia
20 Irene
21 Costanza
22 Lucia
23 Rina
24 Michelina
25 Caterina
26 Italia
27 Adele
28 Orsola
29 Olga
30 Augusta
31 Ernestina
48 Vittoria
49 Elisa
50 Claudia
51 Giuseppa
52 Natalina
53 Isabella
54 Clementina
55 Attilia
56 Gesualda
57 Rita
58 Giuditta
59 Amalia
60 Zelinda
61 Stefanina
62 Filomena
63 Marianna
80 Zoraide
81 Paolina
82 Cesira
83 Teresa
84 Laura
85 Annita
86 Ermenegilda
87 Ada
88 Leonilda
89 Beatrice
90 Ermellina
91 Adriana
92 Carolina
93 Cecilia
94 Ernesta
95 Isolina

32 Adalgisa
33 Argia
34 Alfonsina
35 Giorgina
36 Olimpia
37 Ottavina
38 Beatrice
39 Assunta
40 Leontina
41 Gioconda
42 Alessandrina
43 Zelmira
44 Medea
45 Carlotta
46 Aurelia
47 Berlinda
48 Vittoria
49 Elisa
50 Claudia
51 Giuseppa
52 Natalina
53 Isabella
54 Clementina
55 Attilia
56 Gesualda
57 Rita
58 Giuditta
59 Amalia
60 Zelinda
61 Stefanina
62 Filomena
63 Marianna
96 Amabile
97 Fanny
98 Serafina
99 Ortenzia
100 Zaira

64 Silvia
65 Norina
66 Elvira
67 Evelina
68 Violetta
69 Gemma
70 Guglielmina
71 Annunziata
72 Leonora
73 Ida
74 Adelaide
75 Margherita
76 Giovannina
77 Antonietta
78 Flora
79 Vittorina
80 Zoraide
81 Paolina
82 Cesira
83 Teresa
84 Laura
85 Annita
86 Ermenegilda
87 Ada
88 Leonilda
89 Beatrice
90 Ermellina
91 Adriana
92 Carolina
93 Cecilia
94 Ernesta
95 Isolina
96 Amabile
97 Fanny
98 Serafina
99 Ortenzia
100 Zaira

Modo di disporre nove carte che facciano quindici da ogni lato.

Si potranno disporre nove carte in modo che contando i punti da qualunque parte si trovi essere la somma quindici. Questo si fa con prendere nove carte dal mazzo, cioè l'uno, due, tre, quattro ecc., e disporle secondo la fig. 188.

2	7	6
9	5	1
4	3	8

Fig. 188.

Così contandole per lungo, per largo e diagonalmente, si troverà che la somma farà sempre quindici.

Indovinare a due persone quante carte avranno preso.

Riesce sempre piacevole il giuoco d'indovinare a due persone quante carte ciascuna di loro avrà nelle mani, es-

sendone state poste sul tavolo un mazzo di quaranta e fra loro diviso.

Per ciò conseguire, si comanda alla prima persona di moltiplicare per due il numero delle carte che si ritrova avere in mano, e alla seconda persona di moltiplicarlo per quaranta. Si comanda poi di riunire i due prodotti e di palesare la somma intera. Questa si deve sottrarre, per regola fissa, dal numero 1640, ed il residuo si deve dividere per trentanove, e ciò che verrà di quoziente dimostrerà quante carte ha la prima persona, ed il residuo quante ne avrà la seconda.

Siano, per esempio, state levate dalla prima persona trenta carte e dalla seconda dieci. Moltiplicate per due le trenta, fanno sessanta; moltiplicate per quaranta le dieci, fanno quattrocento; aggiunta una somma all'altra, fa quattrocentosessanta; la qual somma sottratta da 1640 ne rimane 1180, e questa, divisa per trentanove, darà di quoziente trenta per il numero delle carte della prima persona, e dieci di residuo per il numero della seconda, come dalla seguente dimostrazione:

primo	30	secondo	10
per	2	per	40
fa	60		400
		aggiungasi	60
		fa	460
		sottraggasi da	1640
		resta	1180

dividasi per 39 residuo 10 per quelle del secondo
quoziente 30 pel numero delle carte del primo.

Se poi il mazzo fosse di cinquantadue carte, si moltiplicherà il numero delle carte della prima persona per due, e quello della seconda per cinquantadue. Unita poi la somma dei due prodotti, si detrarrà, per regola fissa, da 2756, ed il residuo si dividerà per cinquantuno, mentre il quoziente darà il numero delle carte della prima persona, ed il residuo, quello della seconda, come si può provare uniformandosi alla suddetta dimostrazione.

Maniera di trovare una carta.

Mescolate un mazzo di carte, e dite a qualcuno di estrarne una, e di osservarla bene. Indi posate il mazzo sul tavolo, e fatevi metter sopra la carta estratta. Ma prima di posare il mazzo, voi avrete con un rapido sguardo ed inosservato, veduta l'ultima carta di sotto.

Allora fate alzare, cioè porre la porzione superiore del mazzo sulla porzione inferiore, e la carta scelta si troverà per tal modo immediatamente sotto quella che voi avete veduta, e ciò anche se il mazzo viene alzato più volte, ma non rimescolato.

Ritenuto ciò, vi sarà facile, passando ad una ad una le carte del mazzo, ritrovare quella che fu scelta: ma converrà accompagnare il giuoco con qualche discorso opportuno, per renderlo di maggior effetto.

Fra ventuna carta indovinarne una.

Da un mazzo di carte prendetene ventuna per eseguire il giuoco, mettendo in disparte le altre.

Direte allora a qualcuno di ritenere in mente a sua scelta una delle carte che sarete per distendere scoperte e ad una ad una, coll'ordine seguente: Distenderete le prime tre carte l'una accanto all'altra, poi la quarta sulla prima, le quinta sulla seconda, la sesta sulla terza, la settima ancora sulla prima, e via di seguito, finchè l'avrete deposte tutte e ventuna, riuscendone formati così tre mazzetti di sette carte ciascuno.

Domandate allora in qual mazzetto si trova la carta pensata, e saputolo, riprendete le carte ad un mazzetto per

volta formandone di nuovo un solo mazzo, ma coll'avvertenza di porre nel mezzo il mazzetto dove fu detto trovarsi la carta pensata.

Poscia distendete ancora le carte ad una ad una scoperte come la prima volta, formando nuovamente i tre mazzetti di sette carte ciascuno. Domandate in quale di essi trovisi allora la carta pensata; ripigliate i tre mazzetti colla solita avvertenza di porre nel mezzo quello indicato, e distendete per la terza ed ultima volta le vostre carte, seguendo le norme già dette.

Finalmente, avendo domandato ancora in qual mazzetto si trovi la carta pensata, e ricomposto il mazzo, sovrapponendovi i tre mazzetti nel modo già detto — cioè mettendo nel mezzo il mazzetto indicato — poserete le carte ad una per volta sul tavolo (e questa volta coperte) contandole mentalmente, e la undecima — che mostrerete — sarà infallibilmente la carta pensata.

Le carte indovinate.

Questo scherzo che riesce sempre grazioso e sorprendente, si eseguisce colla massima facilità.

Il mazzo che si presenta al pubblico è così preparato: Tutte le carte coi semi rossi sono forate con un piccolo spillo e precisamente nel mezzo; il forellino si pratica dalla parte di sopra, in modo che sotto la carta rimane una leggera scabrosità che sfugge all'osservazione di chi ignora questo artifizio, ma che l'operatore sente benissimo, passandovi sopra leggermente le dita.

Ora è chiaro che il mazzo in tal guisa preparato può essere mischiato quante volte si desidera.

Tenendo il mazzo di dietro, si deve aver cura di voltare le spalle al muro, oppure dalla parte ove non siano spettatori. Prima di mettere la carta in tavola, si deve accertarsi che vi sia il forellino, e se sono state richieste le carte rosse, si mettono in tavola queste, mentre quelle che al tatto si constatano lisce, e che necessariamente sono le

nere, si passan man mano sopra il mazzo; viceversa poi se vengono chieste le nere, si passano di sopra le carte forate, gettando in tavola quelle lisce.

I piccoli buchi si fanno poi sparire fregandoli con un pezzetto di osso lucido, oppure semplicemente coll' unghia.

Come si vede, questo giuoco può avere mille varianti: si possono, per esempio, forare solamente i quattro assi, oppure i quattro re ec., ed annunciare che nonostante il numero delle volte che il mazzo sarà mescolato, le quattro carte dovranno rimanere insieme.

Le ombre.

Fra i giuochi dilettevoli è questo dell' ombre, che fatto bene, riporta sempre un lusinghiero successo.

Per giungere alla perfezione è necessario un certo esercizio delle dita; bisogna con molta pazienza arrivare a rendere la mano ubbidiente a certe snodature delle falangi che sono necessarie per ottenere la sicurezza nei movimenti sulle ombre.

Fig. 189.

Colui che fa il giuoco s' interpone fra un lume a luce molto intensa e un muro, o meglio una tela bianca, e riproduce con le mani le ombre delle quali diamo il disegno, e nel quale si scorge anche la maniera di accomodare le mani per eseguirle.

La fig. 189 rappresenta un coniglio che a volontà rosicchia col musino e sgambetta su e giù per la tela.

La fig. 190 è un cane che dimena le mascelle e si fa innanzi latrando.

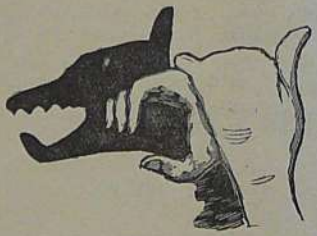


Fig. 190.

La fig. 191 è un moretto che muove gli occhi e la bocca.

Fig. 191.

La fig. 192 rappresenta un omino che gestisce. Si ottiene tagliando un pezzetto di carta a forma di cappello a cilindro e tenendolo fra le dita come lo dimostra il disegno.

Fig. 192.

La fig. 193 è un altro coniglio messo in posizione differente dal primo.

Fig. 193.

La fig. 194 rappresenta uno scolaretto.

Fig. 194.

La fig. 195 è un bel gattino con le orecchie dritte e che agita la coda.

Fig. 195.

La fig. 196 è una capra.

Fig. 196.

La fig. 197 è un cammello.

Fig. 197.

La fig. 198 è un cigno che batte le ali, allunga il collo e si liscia le penne.

Fig. 198.

La fig. 199 rappresenta una gallina.

Fig. 199.

Il gallo incantato.

Sopra una tavola di legno scuro si colloca un gallo, poscia si tiene fermo il becco contro il piano sul quale viene tenuto fortemente.

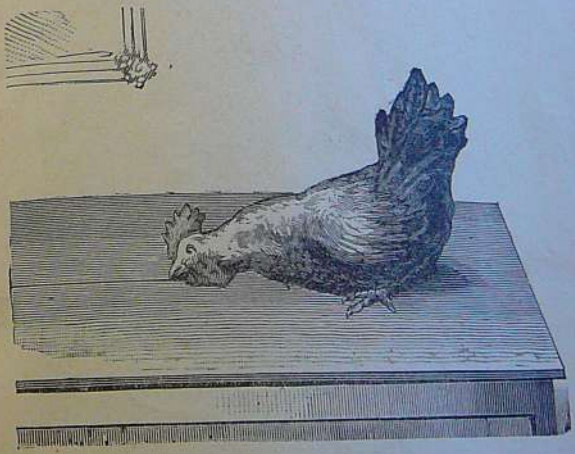


Fig. 200.

Con un gessetto si traccia lentamente una linea bianca sul prolungamento del becco.

Quando la linea è giunta alla lunghezza di quaranta o cinquanta centimetri il gallo è divenuto catalettico e sta assolutamente immobile cogli occhi fissi (fig. 200).

FINE.

22464

INDICE

Ai lettori . . . . . Pag. 5
Istruzioni per i giuochi di magia e prestidigitazione . . . . . „ 7
Principii generali . . . . . „ ivi
Regole per diventare un abile prestidigitatore . „ 8
Attrezzi indispensabili ad un prestidigitatore . „ 9
Contegno del prestidigitatore di fronte al pubblico . . . . . „ 11

PARTE PRIMA.

GIUOCHI DI MANO COLLE PALLE.

Principii generali . . . . . Pag. 15
Primo processo — Sparizione raccogliendo . . . „ ivi
Secondo processo — Sparizione gettando in aria . „ 16
Terzo processo — Sparizione slanciando . . . . „ ivi
Quarto processo — Sparizione voltandosi . . . . „ ivi
Quinto processo — Sostituzione d'un oggetto ad un altro, coll'aiuto del secondo processo . . . . „ 17

Sesto processo — Introduzione di una grossa palla in un cappello . . . . . *Pag.* 17
Le palle di cristallo . . . . . „ 18
Accessori per eseguire questo giuoco . . . . . „ *ivi*
Preparazione del giuoco . . . . . „ 19
Apparizione della bacchetta . . . . . „ *ivi*
Far comparire una palla di cristallo . . . . . „ *ivi*
Dividere una palla di cristallo in due parti . . . „ 20
Far uscire una piccola palla da una grossa . . . „ *ivi*
Far entrare una piccola palla in una grossa . . . „ 21
Far rientrare una delle palle di cristallo nell'altra . „ *ivi*
Tingere una palla di cristallo bianco in rosso . . „ 22
Le palle da cannone nel cappello . . . . . „ 24
La scatola della palla . . . . . „ 27

PARTE SECONDA.

GIUOCHI DI MANO COI BUSSOLOTTI.

Principii generali . . . . . *Pag.* 30
Giuoco dei bussolotti secondo il metodo antico . „ 31
Accessori per eseguire questo giuoco . . . . . „ *ivi*
Come si fa sparire una moscata . . . . . „ *ivi*
In qual modo si fa comparire una moscata . . . „ 32
Come si introduce segretamente una moscata sotto un bussolo . . . . . „ *ivi*
In qual modo si fa passare una moscata fra due bussoli . . . . . „ 33
In qual modo si fa sparire una moscata posta fra due bussoli . . . . . „ *ivi*

In qual modo si può far comparire una grossa palla sotto un bussolo . . . . . Pag. 33
Finte . . . . . „ 34
Finger di mettere una moscata nella mano destra . „ ivi
Finger di mettere una moscata sotto un bussolo. . „ ivi
Fingere di metter direttamente una moscata sotto un bussolo . . . . . „ ivi
Finger di gettare la moscata attraverso un bussolo e di spedirla o di farla passare verso un luogo qualunque . . . . . „ ivi
Finger di tirare o ritirare una moscata dalla punta del bastone di Giacobbe o da ogni altro luogo. . „ ivi
Fingere di far sparire delle moscate poste fra due bussoli . . . . . „ ivi
Fingere di far passare i bussoli l' uno dall' altro . „ 35
Giuoco dei bussolotti secondo il metodo Bosco . „ 37
Preparazione ed accessori per eseguire questo giuoco . „ ivi
Far passare tre moscate l' una dopo l' altra sotto il bussolo di mezzo . . . . . „ 38
Dal passo precedente, una moscata è rimasta sotto il bussolo di mezzo . . . . . „ ivi
Dal passo precedente, sono rimaste una moscata sotto ognuno dei bussoli e tre moscate sulla tavola . . „ 39
Giuoco dei bussolotti secondo il metodo Pinetti . „ ivi

PARTE TERZA.

GIUOCHI DI MANO COLLE MONETE.

Principii generali . . . . . Pag. 43
Primo processo — L' impalmaggio . . . . . „ ivi

Secondo processo — Il tornichetto . . . . . *Pag.* 46
Terzo processo — La pinzetta . . . . . „ 47
Quarto processo — La legatura . . . . . „ 48
Quinto processo — Sparizione all' italiana. . . . „ 49
Altre istruzioni . . . . . „ 50
Sparizione nella manica . . . . . „ *ivi*
Sparizione nella cravatta . . . . . „ *ivi*
Scambio coll' impalmaggio . . . . . „ 51
Scambio della legatura . . . . . „ *ivi*
Scambio col piattello . . . . . „ 52
La moneta fusibile . . . . . „ 53
Le monete viaggiatrici . . . . . „ 54
Moltiplicazione delle monete . . . . . „ 56
Filtrazione delle monete . . . . . „ 58
Le monete sapienti . . . . . „ 60
Le monete nei cappelli . . . . . „ 61
La moneta d'oro nel pane . . . . . „ 62
Sparizione di una moneta suggellata . . . . „ 63
La pioggia delle monete . . . . . „ *ivi*

PARTE QUARTA.

GIUOCHI DI DESTREZZA COLLE CARTE.

Principii generali . . . . . *Pag.* 65
Principii generali — Il salto di taglio . . . . „ 66
I falsi miscugli . . . . . „ 69
La carta forzata . . . . . „ 70
Carta forzata con una sola mano . . . . . „ 72
Carta forzata a giuoco libero . . . . . „ *ivi*
Filar la carta all' uso moderno . . . . . „ *ivi*

Filar la carta all' uso antico . . . . . *Pag.* 74
Toglier via una carta. Primo sistema . . . . . „ *ivi*
Secondo sistema . . . . . „ 75
Terzo sistema . . . . . „ *ivi*
Del deporre una carta . . . . . „ *ivi*
La carta all' occhio . . . . . „ 76
Principii particolari — La carta pensata . . . . „ *ivi*
Il taglio rovesciato . . . . . „ 77
La carta sdrucciolata . . . . . „ 78
La carta larga . . . . . „ *ivi*
Il ponte . . . . . „ 79
Le carte segnate . . . . . „ *ivi*
La corona . . . . . „ 81
Principii speciali — Il salto di taglio con una mano sola . . . . . „ *ivi*
Filare la carta con una mano sola . . . . . „ 82
Lo scoppiettìo delle carte . . . . . „ *ivi*
Le carte lanciate a distanza . . . . . „ 83
Il raggiamento . . . . . „ 84
Le carte capovolte . . . . . „ *ivi*
Le carte raccolte . . . . . „ 85
Sostituzione dei mazzi . . . . . „ *ivi*
Chiaroveggenza del tatto nelle carte . . . . „ 86
Passaggio delle carte . . . . . „ 87
Le carte che variano grandezza . . . . . „ 88
Ritrovamento delle carte scelte . . . . . „ 89
Le carte simpatiche . . . . . „ 92
Le carte elettriche . . . . . „ 93
Potenza di volontà sulle carte. . . . . „ 95
Le carte magnetizzate . . . . . „ 96
La pesca delle carte . . . . . „ 98
Trasmutazione magica delle carte . . . . . „ 99

La carta pensata . . . . . Pag. 99
La carta che va ad attaccarsi al soffitto . . „ 100
I cinque sensi . . . . . „ 101
La bandiera tricolore . . . . . „ 102
La carta nel portafogli . . . . . „ 104
Ritrovare tre carte in un mazzo . . . . „ *ivi*
Le carte trasformate . . . . . „ 106
La moltiplicazione delle carte . . . . „ 107
Mazzo di carte che diventa un uccello . . . „ 108

PARTE QUINTA.

GIUOCHI DI FISICA E CHIMICA DILETTEVOLE.

Principii generali . . . . . Pag. 109
Togliere di sotto a un bicchiere una moneta senza toccarla . . . . . „ *ivi*
La carta da visita che fugge e la moneta che rimane . . . . . „ 111
Il bastone spezzato sopra due bicchieri . . „ *ivi*
Dividere una mela attraverso ad un fazzoletto senza tagliarlo . . . . . „ 112
Il cerchio di carta e la moneta . . . . . „ 114
Sollevamento dell'acqua in un bicchiere . . „ 115
Empire un bicchiere d'acqua e sostenerla con un foglio di carta . . . . . „ 116
Il fascino degli occhi celesti . . . . . „ *ivi*
Una moneta aderente alla parete d'un mobile . „ 117
Il diavolo di Cartesio . . . . . „ 118
L'uovo sodo nella bottiglia . . . . . „ 120

Le monete che si allontanano a volontà . . Pag. 121
Il chiodo nella bottiglia . . . . . „ 122
Equilibrio di un sughero e di due forchette . „ 124
La testa di beccaccia che gira sopra un ago . „ 125
Lo spillo equilibrista . . . . . „ 126
Bottiglia sollevata con una paglia . . . . . „ 127
Gli anelli di fumo . . . . . „ 128
Da una bottiglia vuota fare uscire delle centinaia di gocciole . . . . . „ ivi
Immergere la mano nell' acqua senza bagnarla . „ 129
I pezzi di un giuoco di domino ritti sulle loro punte . . . . . „ ivi
La moneta che senza toccarla cade nella bottiglia . . . . . „ 130
Lo stagno fuso in un cartoncino . . . . . „ 132
Far bollire l' acqua in una scatoletta di carta . „ ivi
Tagliare una cordicella sigillata dentro a una bottiglia . . . . . „ 133
Il vaso di Tantalo . . . . . „ 134
L' eruzione del Vesuvio . . . . . „ 135
La scintilla elettrica e i capelli elettrizzati . . „ 137
La moneta moltiplicata . . . . . „ 138
La musica con i bicchieri e le bottiglie . . „ 139
La visione del diavolo . . . . . „ 140
L' uccello in gabbia . . . . . „ 141
L' uccello che entra in gabbia . . . . . „ 142
I circoli giranti . . . . . „ 143
Il fumo nel bicchiere . . . . . „ 145
I serpenti di Faraone . . . . . „ 146
L' albero di Saturno . . . . . „ 147
I fiori luminosi . . . . . „ 148
I fiori che cambiano colore . . . . . „ 149

Il velo incombustibile . . . . . Pag. 150
Gl' inchiostri invisibili . . . . . » ivi
La bottiglia spirale . . . . . » 151
Il fuoco disegnatore . . . . . » 152
La bottiglia luminosa . . . . . » 153
Fare apparire un disegno sul cristallo . . . » ivi

PARTE SESTA.

GIUOCHI CON APPARATI MECCANICI.

Principii generali . . . . . Pag. 155
La cascina delle fate . . . . . » ivi
Passaggio di una moneta in una mela . . . » 156
Passaggio dell' acqua e del vino . . . . . » 157
Cazzeruola infernale . . . . . » 158
La vegetazione magica . . . . . » 159
La cassetta delle apparizioni e sparizioni . . » 160
Il gomitolo di lana . . . . . » 161
Pesca meravigliosa . . . . . » 162
Gli anelli incantati . . . . . » 163
Apparizione dei pennacchi . . . . . » 168
Dodici scatole una dentro l' altra . . . . . » 169
Il grembiale fatato . . . . . » 170
La fuga dei nastri . . . . . » 173
La crusca del diavolo . . . . . » 175
Il cappello magico . . . . . » 178
La spada magica . . . . . » 180
L' illusionista fakiro . . . . . » 182
Il forziere pesante . . . . . » 183

Arlecchino tagliato a pezzi . . . . . Pag. 184
L'armadio incantato . . . . . „ 185
Cento candele accese con un colpo di pistola . „ 188
Il birillo fatato . . . . . „ 190
La sospensione aerea . . . . . „ 192
La donna traforata . . . . . „ 197
Lo scheletro vivente . . . . . „ 199
Il busto di Socrate . . . . . „ 204
La testa parlante . . . . . „ 205
Il paniere indiano . . . . . „ 206
Apparizione degli spettri . . . . . „ 208
Il viaggio per la California . . . . . „ 213
Il tamburo magico . . . . . „ 216
La scatola parlante . . . . . „ *ivi*
La marmitta del Diavolo . . . . . „ 218
Gli spiriti picchiatori d'America . . . . . „ 219
La testa del diavolo . . . . . „ 221

DEI GIUOCHI DI ABILITÀ, DI CALCOLO E D'AZZARDO . . . . . Pag. 227

PARTE PRIMA.

GIUOCHI DI ABILITÀ E DI CALCOLO.

Gli scacchi . . . . . Pag. 230
Origine del giuoco . . . . . „ *ivi*
Abbreviature . . . . . „ 233
Elementi del giuoco — Della natura del giuoco e di ciò che materialmente lo riguarda . . . . . „ 234
Del modo di segnare i movimenti . . . . . „ 235

Movimento dei pezzi . . . . . Pag. 237
Come si prendano i pezzi . . . . . » 239
Come i pezzi offendano . . . . . » 240
La partita . . . . . » 241
Privilegio dei pezzi . . . . . » 245
Diversi modi di finir la partita . . . . . » 248
Leggi del giuoco degli scacchi . . . . . » 250
Regole generali sopra la condotta del giuoco, dal primo scioglimento dei pezzi sino alla fine — L'apertura . . . . . » 252
L'offesa e la difesa . . . . . » 253
I cambi . . . . . » 255
L'arroccamento . . . . . » 256
Il Re . . . . . » 257
La Donna . . . . . » 258
Le Torri . . . . . » 259
Gli Alfieri . . . . . » 260
I Cavalli . . . . . » 262
I pedoni . . . . . » 263
Delle aperture e del finale — Delle aperture . . . » 264
Del finale . . . . . » 270
Del valore ordinario dei pezzi per fare i cambi. . . » 271
Esempio di partita . . . . . » 273
Altri esempi di partite — Profittare dei singoli errori » 278
Partite corrette . . . . . » 281
Dei problemi . . . . . » 288
Partite esemplari . . . . . » 310
Il biliardo . . . . . » 314
Origine del giuoco . . . . . » *ivi*
Descrizione e regole — Biliardo e accessori . . . » 315
Modo di tirare il colpo alla palla . . . . . » 316
Regole comuni a tutti i giuochi . . . . . » 327

Giuochi di biliardo . . . . . Pag. 329
Posta alla buca, o giuoco delle bilie . . . . . „ 330
Posta al doppietto . . . . . „ *ivi*
Posta alle due palle col pallino senza birilli . . . „ *ivi*
Posta delle due palle, pallino e birilli . . . . „ 331
Parigina . . . . . „ 333
Bazzica, o posta alla romana, o trentuno reale . . „ *ivi*
Carolina, o carambolo russo . . . . . „ 335
Carambolo, o giuoco alla francese . . . . . „ 336
Posta al sessantuno . . . . . „ 337
La Dama . . . . . „ *ivi*
Scacchiere . . . . . „ 338
Pedine . . . . . „ *ivi*
Giuocatori, e apparecchio del giuoco . . . . . „ 339
Movimento delle pedine . . . . . „ 340
Dame e loro movimento . . . . . „ 342
Pezzi . . . . . „ 343
Diritto di muovere il primo . . . . . „ *ivi*
Aperture dei giuochi . . . . . „ *ivi*
Tocca e mossa . . . . . „ *ivi*
Prendere . . . . . „ 344
Buffare . . . . . „ 346
Mosse false . . . . . „ 347
Vincita semplice . . . . . „ *ivi*
Giuoco dato per vinto . . . . . „ *ivi*
Patta . . . . . „ 348
Giuoco a monte . . . . . „ 349
Disposizioni generali . . . . . „ *ivi*
Dei partiti . . . . . „ 350
Ultime nozioni . . . . . „ 352
Le pecore e il lupo . . . . . „ 353
Regole del giuoco . . . . . „ 354

Il filetto . . . . . Pag. 355
Il solitario . . . . . » 357
La tavola reale . . . . . » 360
Il domino . . . . . » 363
I domino, e modo di giuocare . . . . . » *ivi*
Regole comuni a tutte le partite . . . . . » 365
Posta in due giuocatori con sette o dodici domino . » 366
Posta in due giuocatori con qualsiasi numero di domino . . . . . » 367
Posta in tre o quattro giuocatori . . . . . » *ivi*
La palla . . . . . » 368
Il pallone . . . . . » *ivi*
Lawn-tennis . . . . . » 371
Il cricket . . . . . » 373
Il volano . . . . . » 375
I cerchi . . . . . » 377
Le boccie . . . . . » *ivi*
Pallaio e accessori . . . . . » 378
Regole del giuoco . . . . . » *ivi*
Il trucco . . . . . » 380
I birilli . . . . . » 381
Le buchette . . . . . » 382
I quadrigliati . . . . . » *ivi*
Del valore delle carte e spiegazioni preliminari del giuoco . . . . . » *ivi*
Dei diversi modi di effettuare il giuoco . . . . » 384
Del prendere i posti al tavolino da giuoco . . . . » 385
Del dare le carte . . . . . » *ivi*
Delle accusate . . . . . » 386
Del modo di cominciare il giuoco . . . . . » *ivi*
Delle astuzie necessarie per ben giuocare . . . . » 388
Delle pene . . . . . » 389

Delle riscossioni e dei pagamenti . . . . . *Pag.* 390
Il quintilio . . . . . „ 391
Il terzilio, o calabresella . . . . . „ 392
Del giuoco . . . . . „ *ivi*
Pagamenti e riscossioni . . . . . „ 393
Il tresette, o ventuno . . . . . „ 394
Il pizzichino . . . . . „ 396
Il traversone . . . . . „ *ivi*
Il picchetto . . . . . „ 398
L'écarté . . . . . „ 401
Il whist . . . . . „ 402
La scopa . . . . . „ 404
Lo scopone. . . . . „ 406
L'asso sbarazzino . . . . . „ *ivi*
I tarocchi, o minchiate . . . . . „ 407
La briscola . . . . . „ 409
Il briscolone . . . . . „ 411
Il croquet . . . . . „ *ivi*
Materiale del giuoco . . . . . „ 412
Numero dei giuocatori . . . . . „ *ivi*
Il terreno . . . . . „ 413
Vari modi di disporre gli archi e i piuoli . . . „ *ivi*
Regole del giuoco . . . . . „ *ivi*

PARTE SECONDA.

GIUOCHI D' AZZARDO.

Pag. 417
La roulette . . . . . „ 419
Il baccarat, o maccao . . . . . „ 421
Il lansquenet, o zecchinetta . . . . . „

Il faraone . . . . . Pag. 423
Il campanello . . . . . » 424
Il pitocchetto, o piattello . . . . . » 426
La primiera . . . . . » 427
Il sette e mezzo. . . . . » 429
Il ventuno . . . . . » 431
La cassetta . . . . . » ivi
La bestia . . . . . » 433
La toppa . . . . . » 435
Il trentuno . . . . . » 436
Il lotto. . . . . » 437
Il biribissi, o biribisso . . . . . » 439
In che cosa consiste e modo di costruirlo da se stessi » ivi
Regole del giuoco . . . . . » 442
La tombola . . . . . » 445
La tombola inglese . . . . . » 447
Il cavallino, o campana e martello . . . . . » 449
La tontina . . . . . » 452
Il brillante . . . . . » ivi
La fiera . . . . . » 453
I dadi . . . . . » 455
La zara . . . . . » 456
L'oca . . . . . » ivi
Regole del giuoco . . . . . » ivi
Pericoli. . . . . » 457
L'uomo nero . . . . . » ivi
La paura . . . . . » 458
Il chi va là . . . . . » 459
Dei giuochi triviali e puerili . . . . . » 460

GIUOCHI DI CONVERSAZIONE.

Il numero favorito . . . . . *Pag.* 461
Indovinare il numero scelto da una persona . „ 462
La povera nipote . . . . . „ 463
Un pover' uomo all' albergo . . . . . „ *ivi*
L' asino e il cavallo . . . . . „ 464
La serva ladra . . . . . „ 465
Indovinare il nome a una signora . . . . . „ 467
Modo di disporre nove carte che facciano quindici da ogni lato . . . . . „ 469
Indovinare a due persone quante carte avranno preso . . . . . „ *ivi*
Maniera di trovare una carta . . . . . „ 471
Fra ventuna carta indovinarne una . . . . „ *ivi*
Le carte indovinate . . . . . „ 472
Le ombre . . . . . „ 473
Il gallo incantato . . . . . „ 479

22464

G. Ferrari